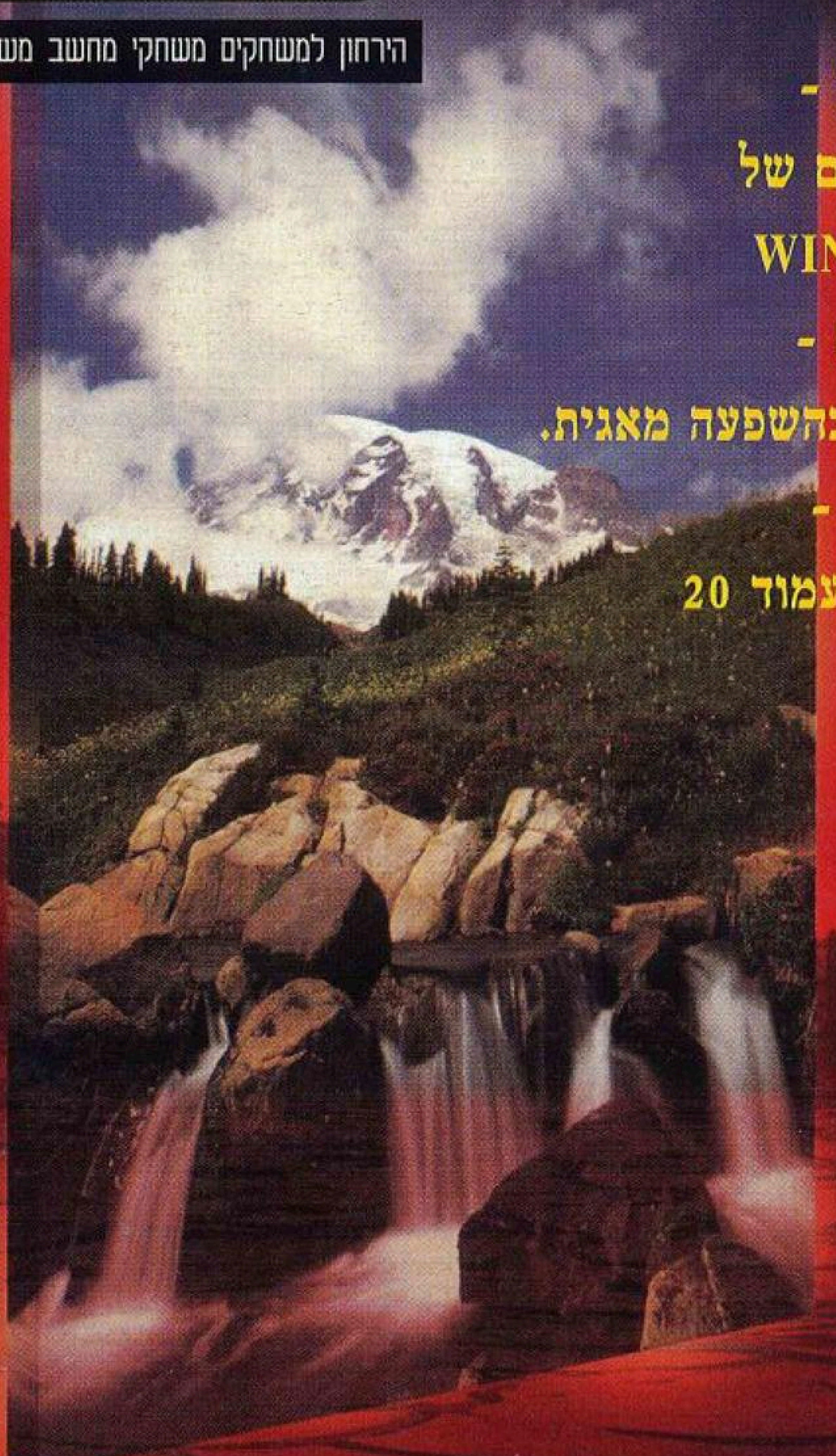
080042
11.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 10.20 ש"ח
אוקטובר 1994

WIZ
וויז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה נינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד



- הכסף מסובב את העולם - מבט אל מאחורי הקלעים של WING COMMANDER 3
- הקסם מסובב את העולם - מדור משחקי תפקידים בהשפעה מאגית.
- הקרן מסובבת את כולם - LOCK ON של סגה בעמוד 20

42
גיליון

03104859
פריט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

עיר התוכנה
Software City

פסטיבל חדש

פסטיבל
כונני CD-ROM
+ ערך מוסף

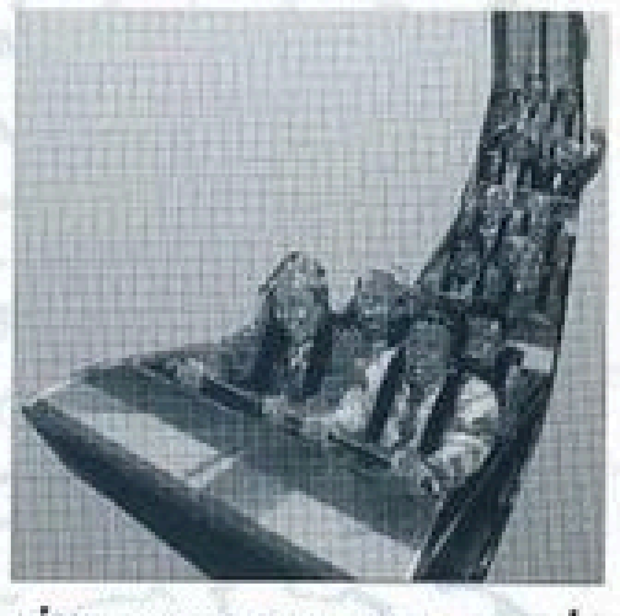
עיר התוכנה	מחיר שוק	זמן גישה msec	TRNS. TIME byte	Buff Memo Intr	תמיכה בתקנים	MTBF H (שעות)	INTERFACE והערות נוספות	המוצר
$245 $270	$270 $300	350m	300k	64K	MultiSess PHOTO CD MPC-2	30,000	AT BUS בונוס: 2*CD 1.מתקפת המורדים 2.גרולייר * ללא כרטיס בקר * עם כרטיס בקר	PANASONIC (יפן) 563B
$255 $320	$275 $349	350m	300k	64K	MultiSess PHOTO CD MPC-2	30,000	AT BUS אפשרות ל cd-video כולל בקר * תוספת 4 CD'S	SONY (יפן) CDU-33A
$245	$275	350m	300k	64K	MultiSess PHOTO CD MPC-2	30,000	AT BUS בונוס: תקליטור נאוטילוס או MS	PHILIPS (הולנד) CR940
$245	$270	250m	300k עד 350k	32K	PHOTO CD MultiSess MPC-2	50,000	AT BUS המהיר ביותר	MITSUMI (יפן) FX001D

ערך מוסף בלעדי, שימושי ויקר, עם כל רכישת כונן CD-ROM מ"עיר התוכנה":

- ספר המולטימדיה הראשון - מולטימדיה בפעולה (550 ע"מ) - בשווי: 99 ש'.
(קול, אנימציה, וידאו, CD-ROM, עיצוב והפקת מולטימדיה, היפר מדיה...)
- תוכנת TEMPRA GIF - לכידת תמונות וידאו, ציור, עיבוד והדפסה.
- תוכנת TEMPRASHOW - להפקת מצגות מולטימדיה, תוך שילוב קול/וידאו/אפקטים.
חדש! יצורף גליון מס' 1 של מגזין המולטימדיה.
- הקטלוג הישראלי למוצרי תוכנה, תקשורת, מולטימדיה וספרות מחשב.
- אחריות ותמיכה טכנית.

לפרטים נוספים טלפן/פקס ל"עיר התוכנה" מקב' אנשים ומחשבים
טלפן: 03-6385858, שלוחות: 862, 872, 870. פקס: 03-6889198

תוכן העניינים



הלונה פארק הממוחשב הראשון בעולם ממתין לכם בעמוד 10.

"שומר מסך" מוזר וקסום מחכה שתגלו אותו בעמוד 27.

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיהם:

גרשטיין דניאל מירושלים, דואן אור ממושב ארגמן, די-נור עמרי מקיבוץ דורות, גלסברג דור מנהריה, ליאור דן מהוד השרון, עמית יאיר מרעננה, ון-סטרטן גיא מרמת גן, סולומון שי מרחובות, סאק רפאל ממצפה עמוקה ושלמה אייל מפתח תקוה.

גיליון 42: אוקטובר 1994

- חדשות מעבר לאוקיינוס - 4
- לומדה: SPELLBUND - 6
- PC: חקירה מצולמת: שולית הקוסם - 8
- PC: לונה PARK - 10
- PC: FIFA SOCCER - 12
- PC: טיפים - 14
- PC: WING COMMANDER 3 - 16
- PC: הקס - 18
- PC: היחפן מבוורלי הילס - 19
- היחידה הארצית לחקירות הנאה: LOCK ON - 20
- PC: ZOOL 2 - 21
- PC: התמונה מתבהרת - האמנם? - 22
- PC: אנימציה ממוחשבת - 23
- פוסטר - 24
- היחידה הארצית לחקירות הנאה: המסיכה - 26
- PC: קליידוסוניק - 27
- סגה מגה דרייב - 29
- שאלות ותשובות עם ד"ר וויז - 30
- סופר נינטנדו - 32
- PC: MODEMS - כל אחד יכול - 35
- משחקי תפקידים: חפצי קסם - 36
- משחקי תפקידים: הפקת קסם - 38
- משחקי תפקידים: מטרת דמות - 41
- משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה-פיי - 42
- משחקי תפקידים: זאב בודד - 43
- קומיקס: סהרון - 44
- לוח - 46

מנהל: דוד רביב * עורך: ניר צוק * ניהול הפקה: לילי צראף * מודעות: לי-גל, ליאור סוכנויות, טל': 08-469095 * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: טל סלם * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, קובי קרלבך, רוי מרשל * עיצוב גרפי: סולו קמינר * סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד.2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 * פקס: 03-5708174 * BBS: 09-334889

הודעה

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד.
ה-BBS פועל בין השעות אחת עשרה בלילה ועד לשבע בבוקר.
מפעילי ה-BBS אינם מספקים תשובות או עזרה במשחקים.

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

תלמידים יקרים!

להכניס מחברות, להוציא דפים ועטים - בוחן פתע וויז!

לא, לא, אפשר להירגע. אנחנו לא נעשה לכם את מה שעושות לכם הדודות החביבות מידי יום ביומו. אנחנו כאן למטרה אחרת לגמרי, כדי לאפשר לכם לקרוא דברים שאתם אוהבים, כדי לספר לכם על מחשבים ומשחקים וכדי לחלק לכם פרסים.

הופה... פרסים אמרתי? פרסים אמרתי! רק מה, לפני הכל אני חייב התנצלות והבהרה: בגיליון 40 פרסמנו קטע מגיליון 27, וביקשנו מכם הקוראים לגלות באיזה גיליון מדובר. כמו כן הבטחנו פרס לפותרים נכונה. לא התכוונו חלילה לחלק פרס לכל שולח (השתגענו? זה היה מרוקן לנו את המחסנים תוך יומיים...), אבל זה מה שהובן מן הכתוב. מה שאנחנו התכוונו זה שבין הפותרים נכונה יוגרל פרס ואנו מתנצלים על אי ההבנה והטעות. סליחה.

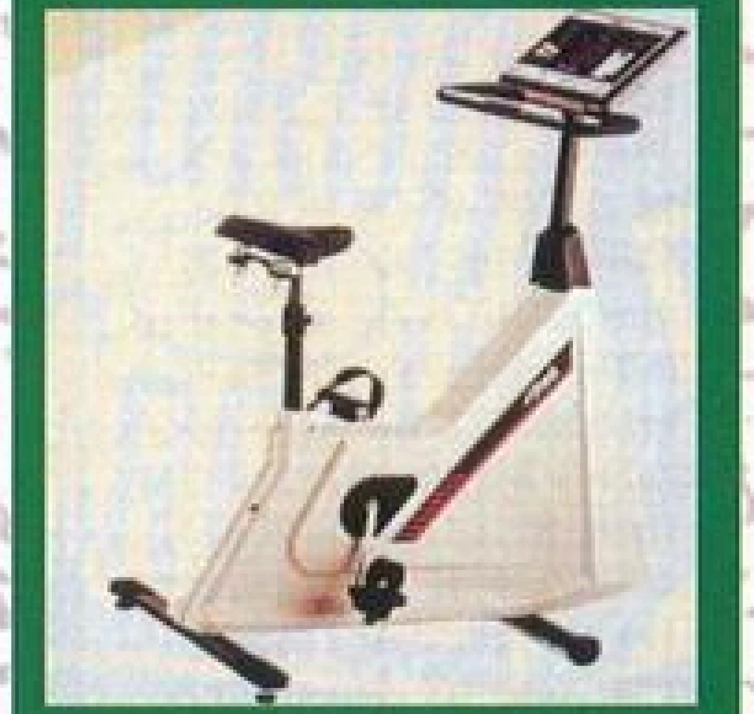
טוב, החידה של היום: **על מה זנטיה לא מוותרת בשום אופן?** כן, זו החידה וכתשובה לה אנו מצפים לקבל מכם את שם המשחק בו מדובר ואת פתרון החידה עצמה.

את הפתרונות, אתם כבר הגילים, שילחו לוויז, ת.ד 2409 בני ברק, מיקוד 51114, עבור "טור העורך". בין הפותרים נכונה - שלא תגידו של אמרתי לכם וכדי שלא אצא אידיוט פעם נוספת - בין הפותרים נכונה יוגרלו שלושה משחקים - עותק אחד של לונה PARK, עותק אחד של בודד באפילה 2, ועותק אחד של FIFA SOCCER. בהצלחה.

ניר צוק

מאת: ד"ר וויז

הרזיה



כן, גם זו שיטה. חברה אמריקנית בשם Lifecycle שיתפה פעולה עם נינטנדו ארה"ב ופיתחה במשותף את Life Fitness Exertainment System - מערכת המבטיחה הנאה רבה בזמן הרכיבה על אופני הכושר, בצירוף מערכת הסופר נינטנדו.

אגב, המחיר יגרום להרזיה מיידית - $1,000...

ירחון המשחקים האמריקני (וגם תוכנית טלוויזיה) GamePro, ערך בארה"ב תחרות עולמית תחת חסותו למשחקי סגה ונינטנדו. התחרות התקיימה בין התאריכים 19-21 באוגוסט, ובמשך החודשיים הבאים הזוכים יתחרו במחוזות שונים בארה"ב. שני הזוכים המאושרים יבקרו במערכת הירחון ולאחר מכן בחברת Electronic Arts, שתדגום את תמונותיהם לתוך אחד ממשחקי סדרת ה-Strike הבאים שלה!!!

32X וסאטורן

Virtua Racing Deluxe בגרסת סגה 32 ביט

זוכרים את המתאם של סגה המאפשר לשחק על המגה דרייב משחקי סאטורן, מערכת ה-32 ביט החדשה של סגה? ובכן, הוא קיים כבר למכירה וכך הוא נראה. כל אנשי המגה דרייב יכולים ליהנות עתה מ"גל חדש" של משחקים וביצועים שלא נראו עד כה על גבי המגה דרייב. המתאם הנקרא 32X, נראה כמו פטרייה המתחברת על גבי המגה דרייב, ומאפשרת לו לתפקד כמכונת 32 ביט לכל דבר.

הצעצוע החדש מכיל 2 מעבדי Hitachi 32 ביט הפועלים במהירות 23MHz ומעבד מתמטי גרפי משופר, יחד עם מעבד מוטורולה 68000 לעזרה.

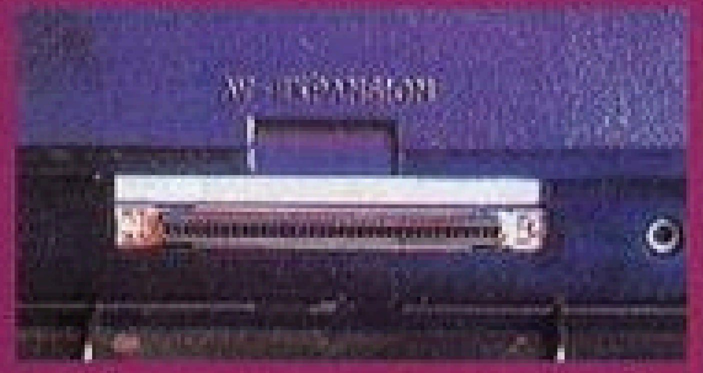
הגרפיקה מאפשרת 32,768 צבעים, 50,000 פוליגונים (מצולעים) לשנייה ואפקטים גרפיים רבים בחומרה (הנותנים מהירות).

ניתן להשיג בארה"ב ובאנגליה. המחיר? ממש כלום, כ-800 ש"ח.

לעומת זאת צפויה הפתעה. סגה שוקלת ברצינות גמורה לייצר גרסה שונה (מבחינת חומרה) של הסאטורן לשוק האמריקני, כך שמשחקי ה-32X והסאטורן לא יתאימו!!! מישהו השתגע?

עדכונים נוספים בקרוב!

השבחת 3DO ל-64 ביט



לקראת סוף 1995, ניתן יהיה לרכוש מערכת 3DO חדשה 64 ביט, או מתאם שיתחבר לשקע המצוי במערכת ה-3DO 32 ביט הקיימת ויהפוך אותה למערכת 64 ביט מושלמת! פנסוניק - יצרנית ה-3DO - מבטיחה שהמערכת תעלה בהרבה על ביצועי Sony PlayStation. חוץ מהמעבר מ-32 ביט ל-64, מהירות השעון תעלה לאיזור מהירות מעבד הפנטיום - 68MHz ורוחב הפס יגיע למימדים שלא יאמנו - 400 Mb/שנייה - פי 3 מהמערכת של סוני.

בונוס נוסף יהיה בכך ששיטת MPEG-1 תהיה מובנית בתוך המערכת, כך שניתן יהיה להציג סרטי וידאו מלאים באיכות אמיתית. קיימת אופציה לחיבור חיצוני של מתאם לשיטת MPEG-2, אם היא תיקבע כסטנדרט. אחת הנקודות החשובות במערכת הסוני החדשה או בסגה סאטורן, הינה מספר המצולעים הגדול שניתן להציג בשנייה, דבר המשפיע על איכות האנימציה ומהירותה. ה-3DO 64 ביט יוכל להציג מספר אדיר של 250,000 מצולעים בו זמנית לשנייה! בנוסף, המערכת תציג 100,000,000 נקודות צבע בשנייה, 150,000 משולשים לשנייה ואפקטים של וידאו בחומרה במקום בתוכנה.

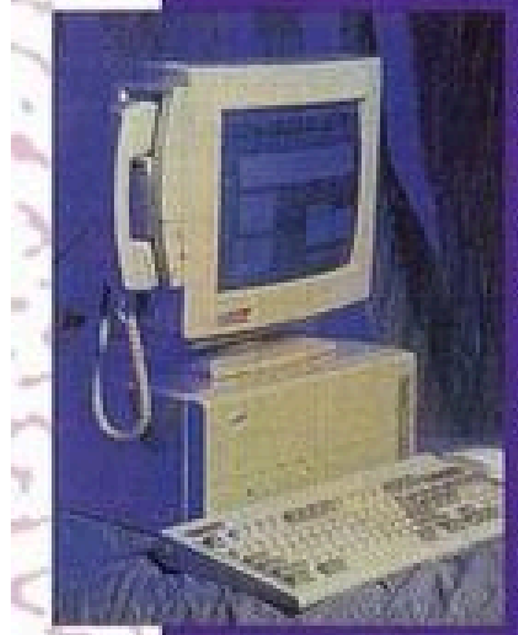
ULTRA 64

כן, זהו השם החדש של מערכת ה-64 ביט של נינטנדו, המדוברת בעולם. המערכת אמורה לצאת לאוויר העולם בחורף 1995. נינטנדו משתמשת בטכנולוגיה הנקראת Rambus, שתאפשר לאולטרה 64 לעבוד במהירות של 500 MHz לעומת 33-66 MHz של מחשבי ה-PC המקובלים! נינטנדו מבטיחים לתת לצרכן את המערכת המתקדמת בעולם במחיר סביר מאוד.

Wing War

סגה שוב בוחנת את גבול הדמיון עם מכונת המשחק האחרונה Wing War - משחק קרבות שלא נראה כמותו עד כה. הקרבות מתרחשים בשמיים וניתן לצפות בהם משלושה כיוונים: מתוך תא הטייס, מלפנים ומאחור. במשחק קיים כפתור של צפייה אוטומטית המאפשרת לשחקן לצפות מהזווית הטובה ביותר באופן אוטומטי. הדבר מוסיף תחושת מציאות רבה מאוד למשחק. למכונה זו מעבד גרפי חזק המאפשר להציג 180,000 מצולעים בשנייה, ונותן למשחק לזרום ברצף מרשים. השחקנים יכולים לבחור את כלי הטייס מתוך שמונה מטוסי פרופלור ומטוסי תקיפה סילוניים. במשחק יש משימות מגוונות ולא קשות מדי לשחקן הממוצע.

InterActive Communicator



תמורת $2,695 תוכל לקבל בארה"ב מערכת מחשב PC עם טלפון ופקס. המערכת מכילה 3 מעבדים פנימיים: 486 למטרות כלליות, מעבד דיבור לביצוע פקודות קוליות ומעבד שלישי השולט בפקס, מודם ומידע מולטימדיה. ניתן להוסיף תמורת $595 מודם פקס 19,200 באוד עם מזכירה אלקטרונית וצליל סטריאו 16 ביט DSP. תמורת $400 נוספים ניתן לקבל יחידת צליל 32 ביט DSP ותוכנה לזיהוי קול.

Masterlink

איך לשחק אחד על אחד בגיים גיר מבלי לרכוש קלטת משחק זהה נוספת (ומכשיר)? חברה אמריקנית (שוב?) החליטה לפתור את הבעיה. הפתרון הינו מחבר המאפשר לחבר ג'ויסטיק רגיל של מגה דרייב לגיים גיר, כך שניתן לשני שחקנים לשחק בו זמנית באותו מכשיר קטן. כל מה שנשאר הוא לרכוש קלטות נוספות לשניים.

Multidimensional Mouse

חברת Creative, יצרנית הסאונד בלאסטר, הציגה 3 מוצרים של אביזרים רב מימדיים, AeroMouse, AeroPen ו-AeroDuet (חבילה המכילה את שני הקודמים יחד) משתמשים בטכנולוגית FreePoint אינפרא אדומה של Creative. הרעיון הוא שניתן להזיז את העכבר או העט בשלושה צירים X,Y,Z - אורך רוחב וגובה/עומק. הבעיה היא שצריך כמובן תוכנה שתתמוך בזה ו-Creative מציעה מחולל תוכנה. מחיר כל יחידה כ-500 ש"ח.

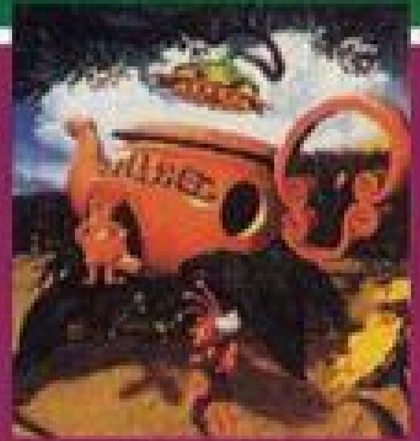
FM-156-1A Multimedia Monitor

צג "15 חדש עם שני רמקולים פנימיים סטריאו 2 וואט. רזולוציה של 1024x1280, תצוגה דיגיטלית של מצב הגרפיקה וכפתור עוצמת קול - הכל תמורת $799.

Kyrandia III

חברת וירג'ין מוציאה גרסה חדשה לשניים ממשחקי ההרפתקה האהובים ביותר ל-PC - קירנדיה ו-Lands of Lore. קירדניה 1, 2 ו-Lands of Lore נמכרים בארץ וגם הגרסאות החדשות ייראו במחוזותינו בקרוב.

קירנדיה 3, נקמתו של מלקולם מבטיח הרבה קטעים גרפיים מהממים שנעשו בעזרת תוכנת ה-3D Studio. Lands of Lore II, שיהיה רק בגרסת CD, מכיל מרתפים ומעברים תת קרקעיים מיוחדים מאוד ואיכות גרפית משגעת. עם משחקים כאלו, החורף הקרוב יהיה משגע!



לומדות PC

עוד להיט ■ אות אנגלית!

מאת: שחף בן-צור

לפני מספר גיליונות, היצגנו לפניכם תוכנה ללימוד עברית לילדי הכיתות הנמוכות בשם "אות להיט". תוכנה זו איפשרה לימוד אותיות תוך הרכבת אוצר מלים רחב בשילוב משחק הרפתקאות.

למשחק להיט זה יש המשך - והפעם הוא מיועד לילדי כיתות ג'-ה', אשר עושים את צעדיהם או שיעוריהם הראשונים באנגלית. וזה הזמן, עם תחילת שנת הלימודים, לרכוש להם את המשחק כמתנה או כאמצעי עזר בלימודים.

המשחק החדש מיועד ללימוד אנגלית ומשתמש באותם נתונים (ואף אותם גיבורים) של המשחק הקודם, כך שילדים רבים אשר הכירו את התוכנה הקודמת, ישלטו בתוכנה זו במהירות. מטרת המשחק היא לאסוף את חמשת מפתחות הכספת, על מנת להשיג את מטה הקסמים. כדי להשיג את המפתחות על הילד לעבור מסכי הרפתקאות, כאשר בכל מסך עליו לחשוף אותיות באנגלית ולאסוף אותן לפי הסדר, עד ליצירת מלה מסוימת שתינתן לו בתחילת ההרפתקה.

אם לא הצליח - יחזור השחקן אל המסך, עם אותה מלה. אם יצליח הפעם, יבצע המחשב משחק זיכרון קצר ללימוד כתיב המלה והקלדתה.

על מנת לעזור לילד, מדבר המחשב ומבצע הגהה הן על האותיות כבודדות עם כל הקשה והן על כל המלה (למעשה, כל המשחק מתנהל באנגלית - אך זוהי אנגלית בסיסית וקלה להבנה).

אחד היתרונות הגדולים במשחק זה נובע מהאפשרות לשנות את קביעות המשחק ברמת הקושי, כגון: אפשרות לבטל את מבחן הזיכרון או איסוף האותיות בסדר מסוים וכו'. כמו כן, אוצר המלים המכיל קרוב ל-100 מלים, יכול להשתנות וההורים יכולים להוסיף לאוצר זה מלים נוספות בנות עד 7 אותיות. כך אפשר להוסיף את המלים אשר הילד נדרש ללמוד בבית הספר, כדי להקל עליו ולהעביר לו את זמן הלימוד בצורה מהנה יותר.

דרישות המחשב להפעלת המשחק אינן גבוהות: יש צורך במחשב 386 ומעלה, כונן CD-ROM וכרטיס קול (המשחק תומך במגוון רחב של כרטיסי קול). רצוי שיהיה גם עכבר כדי להפעיל את המשחק בצורה קלה יותר, אך גם העבודה עם המקלדת אינה מסובכת.

אנימצית המחשב מורכבת כאן מדמויות גדולות המוכרות עוד מהמשחק "אות להיט", והיא מותאמת הן מבחינת סגנון והן מבחינת תנועה לילדים בגילאים המתאימים.

הצליל הינו באיכות טובה והוקדשה תשומת לב לעוצמת הצליל (מוסיקת הרקע), כדי שלא תהיה גבוהה מדי ובכך תפריע לרצפי הדיבור שמלווים את המשחק לכל אורכו. רצפי הדיבור עצמם מובנים וברורים ולא נתקלנו בבעיה בהבנתם.

חיי המדף של המשחק (תקופת העניין שיגלה הילד במשחק) תלויים ברמת הניצול שיעשה במשחק - אם הוא ינוצל, כפי שהצענו, לעזרה בלימודים - יכול המשחק ללוות את הילד יותר משנתיים לפני מעבר לתוכנה מורכבת יותר.

לסיכום, "אות להיט באנגלית" הינה תוכנה מעולה, הבנויה היטב לטווח הגילאים הנכון, והיא יכולה לסייע לילדים המתחילים ללמוד אנגלית בצורה משמעותית.

ציונים

סוג: לומדה (אנגלית)

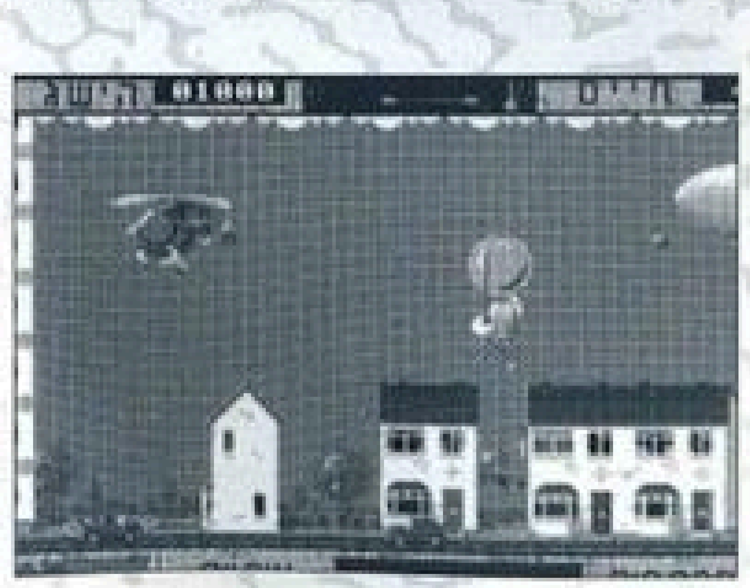
גרפיקה: ● ● ● ●

צליל: ● ● ● ● ●

כיף: ● ● ● ●

כללי: ● ● ● ● ●

שווה את המחיר? תוכנה קלה להפעלה, פשוטה ומומלצת מאוד.



אוהב לשחק אותה?

נראה אותך מעיז ב- WIZ

וויז

הירחון למשחקי מחשב. שולחן. טלוויזיה. תפקידים ועוד.

כדי להיכנס לטריפ של המחשב שלך עד הסוף
ולא ללכת לאיבוד בין המבוכים,
צריך לפתוח וויז ולפתוח את הראש
כל חודש מחדש.
מהר מאוד תלמד שהדרקון לא נורא כל כך.
לכל מערה יש פתח ויציאה
ולכל משחק יש סוף והתחלה.
רוצה טיפ מנצח לסיום!?
עשה עכשיו מנוי וזכה בכרטיס חבר של WIZ
המעניק הנחות ופרסים וויזיים לאללה.

מבצעים לחודש אוקטובר ברשת חנויות באג

20% הנחה למנויי WIZ עם הצגת כרטיס חבר
תלוש זה מקנה הנחה של 20% בעת רכישת משחקי מחשב של באג או מיראג' ברשת באג בלבד. * יש למסור תלוש זה בזמן הקניה.

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114
טל': 03-5794711, 03-5702654
ברצוני לחתום על מנוי לוויז.
14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)
שילחו לי מתנה סמן X ליד בחירתך (מתנה אחת)

רשימת מתנות משחקים ל-PC

□ במלכודת הפיתוי □ אביש
□ מאורת הדרקון 2 □ נער הסקייטבורד
□ משימה כחלל 2 □ אלוף החלל 2

(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות)

□ אני מנוי חדש/ה □ אני מחדש/ת
שם משפחה ופרטי ______
תאריך לידה ______
רחוב ______ מספר ___
עיר ______ מיקוד ____
טלפון ______
מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס' __
□ מצורפת המחאה על סך 160 ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות.
□ מצורפת המחאה על סך 290 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות.

□ הוראת חיוב בכרטיס אשראי:
ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)
שם בעל הכרטיס ______
כתובת ______
טלפון ______
מספר ת.ז. ______
בתוקף עד ______
מספר כרטיס ______
חתימת בעל הכרטיס ______
הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

שולית הקוסם

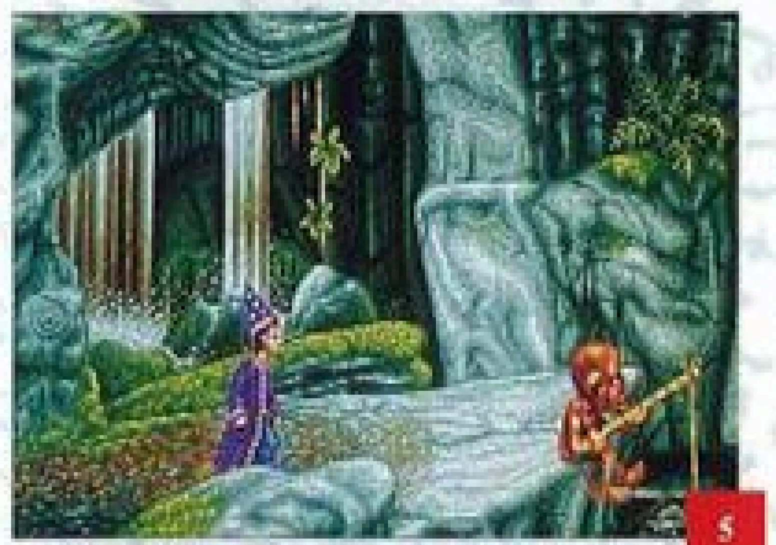
סוף סוף יש משחק מצחיק שאינו אמריקני. האנגלים בוודאי גאים ביצירה: הומור אנגלי טהור ולא פראי במיוחד, אבל עם צבעים מכאן ועד להודעה חדשה. מספרים, דרך אגב, שגיבור הסיפור לקוח מן המציאות והוא בעצם בנו של מפיק המשחק, אשר חלם תמיד להיות קוסם.

אתה, כסיימון, עתיד להיות קוסם, בארץ בה הקסם פועל באמת. תמצא כאן יצורים מסיפורים ידועים ואפילו בדיחות על סגן נשיא ארצות-הברית לשעבר, דן קוויל.

נא ליהנות!

1 הנה נחתנו. זו המסעדה. תצטרך לקחת מכאן חפצים רבים, כמו למשל זקנו של הגמד.

3 סוף לשביתה של הטרול על הגשר! הברברי הגדול הזה יטפל בו.



5 קראת את שר הטבעות? נא להכיר: גאלום!

2 החבורה הזו מנסה לא להיראות כחבורת קוסמים. אם תצליח לגלות באמת – הם יתנו לך משימה, ואם תצליח לבצעה – אולי תהפוך לקוסם.

4 אנחנו מקווים שתהנה מהדייסה שמבשל יצור הביצה. לא שזה טעים, אבל זה יגמר בשלב כלשהו.

6 קצת מוסיקה – ואפילו הזקן מתעורר.

PC

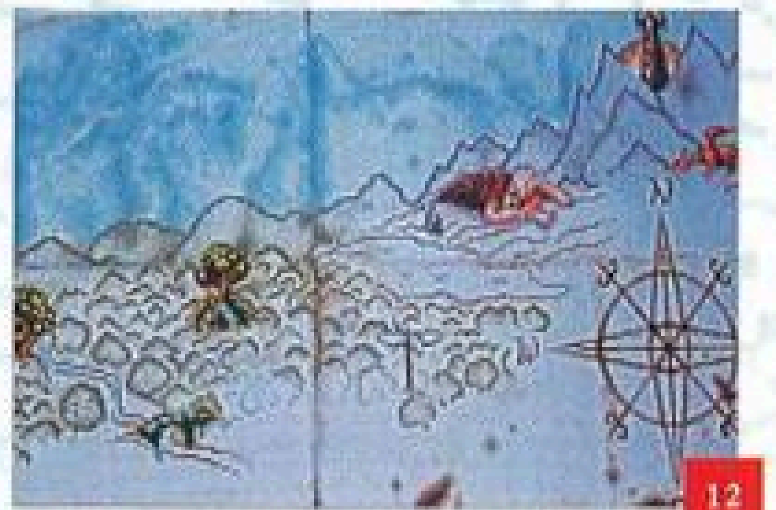
חקירה מצולמת

7 רק נשיקה אחת תציל את הזירו-גברת.

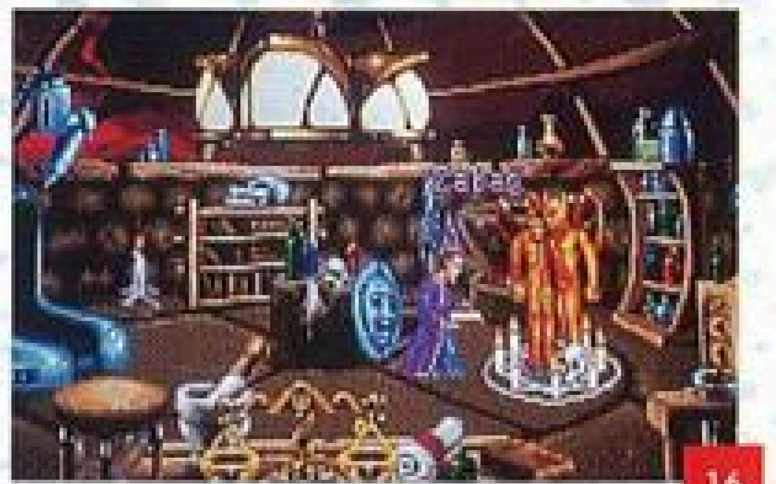
11 זה מגוחך! כולם יודעים שזהב לא מתמגנט... לא בארץ הקסמים!

15 חטיפת תינוקות תעזור לך לטפל בצפרדע.

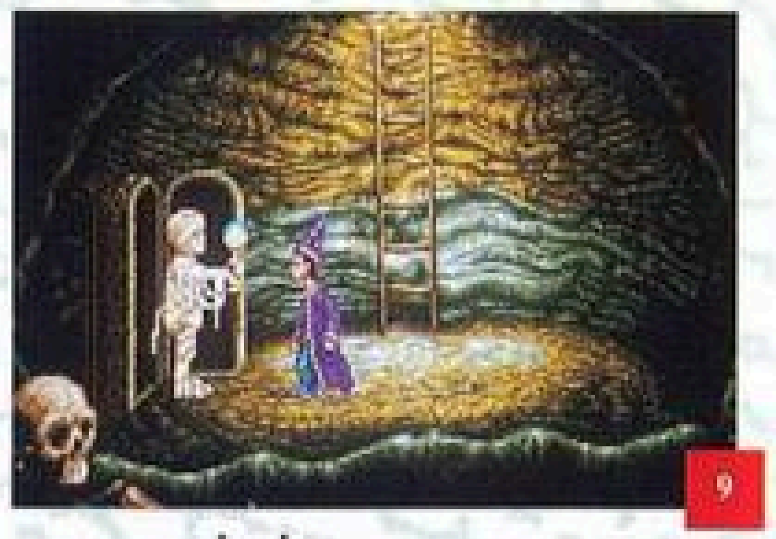
8 היי הו, היי הו, לכאן תגיע רק אם תיתן שוחד לשומר.



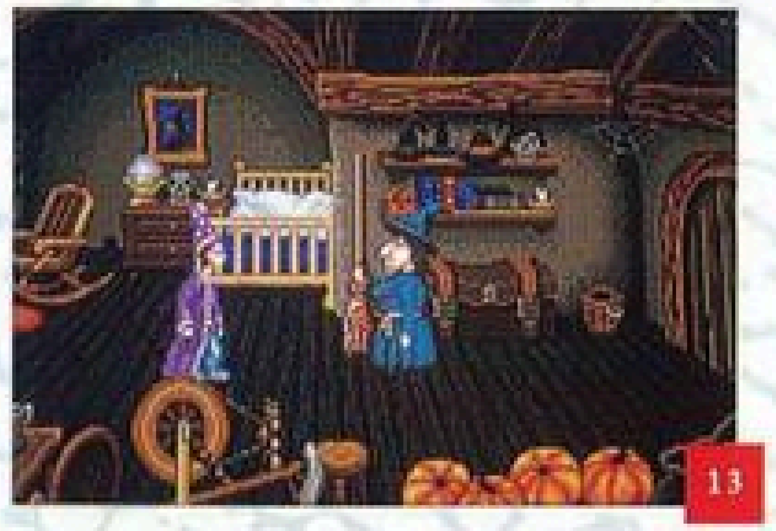
12 שימו לב – ארץ הקסמים. מסקרנת, לא?



16 שני השדים הבטלנים יגלו לך כיצד להפעיל את הטלפורטר, אך קו תצטרך להשתמש בקסמים ולשלוח אותם הביתה לגיהנום.



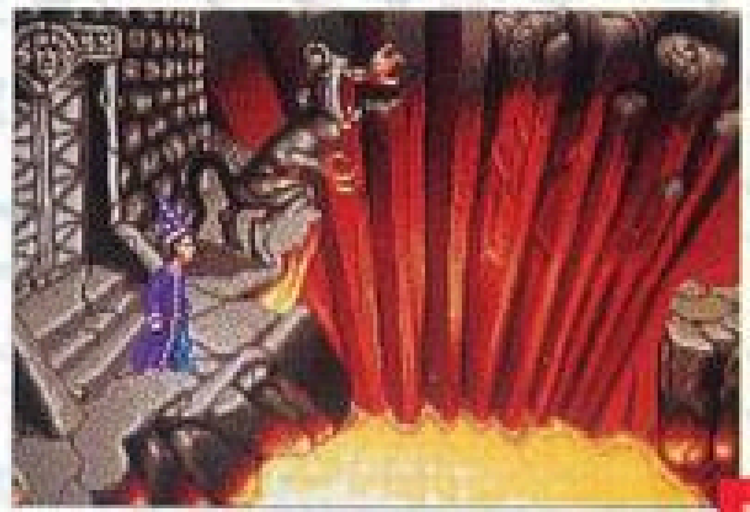
9 זוהי המומיה שאת המקל שלה אתה צריך. אם ראית סרטים מצויירים, אולי תמשוך במשהו?



13 המכשפה הרעה מן המערב. אם אתה קוסם גדול וגילית את מלות הקסם, תצטרך לנצח אותה.

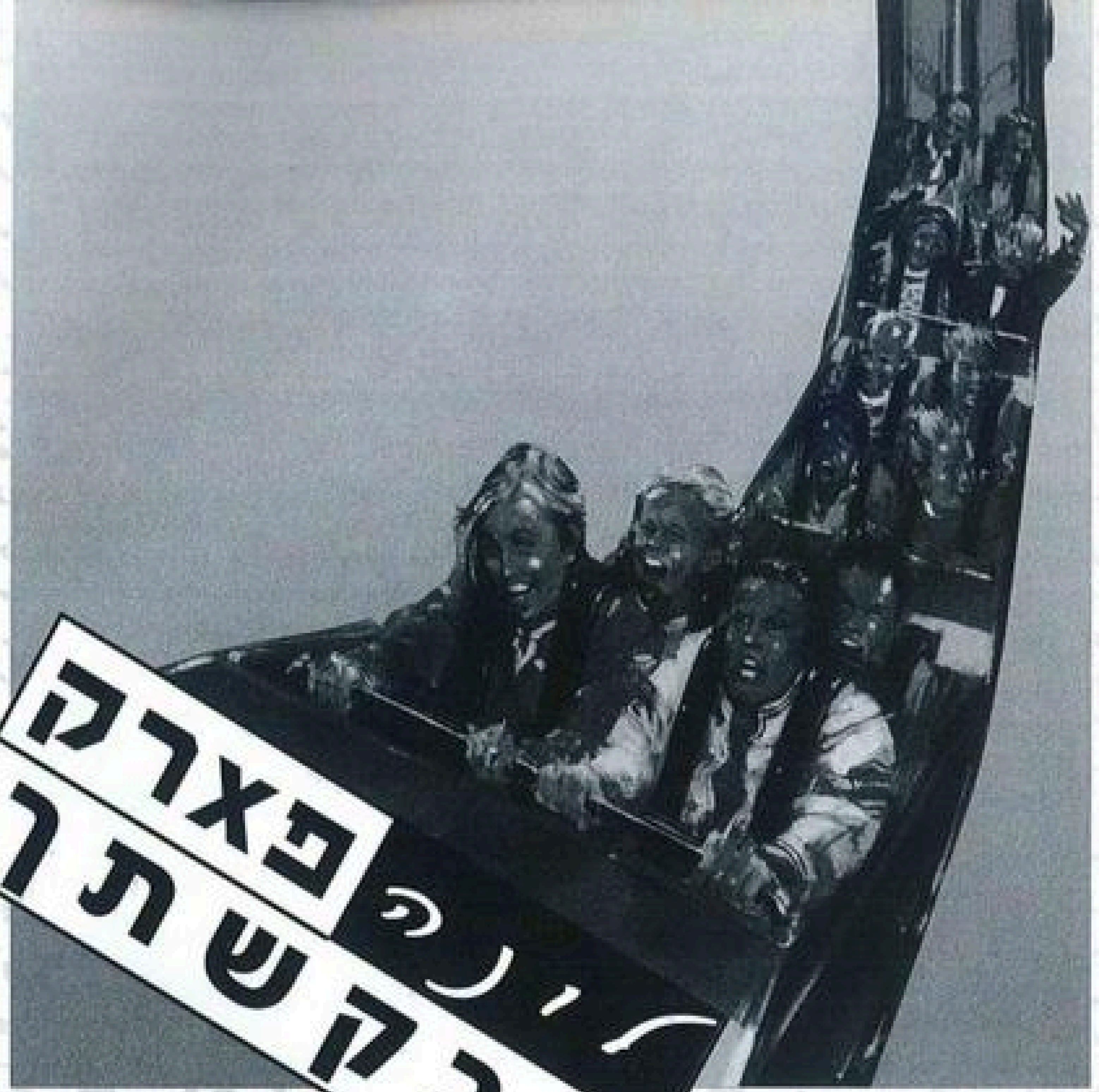
17 בורות האש של רונדור. אתה התייר הראשון שמבקר כאן מזה כמה שנים. השריפה תעזור לך לעבור את השומר.

10 לא, הזקן הזה לא נח – הוא דרואיד. יש לו רעיונות מוזרים כיצד לוודא שאתה לא שד.



14 השער למגדל האפל.

18 תנצח בקרב הזה וניצחת בכל המשחק. זהו מקום הרשע.



לונה פארק כבקשתך

מאת: דינה שונרא

אילו היית יכול לבנות לונה פרק עם כל המתקנים שרצית - כמה דוכני המבורגרים היית מציב במקום?

קל להגדיר את המשחק לונה-PARK: מישהו ממש אהב את SIM CITY. מישהו כל כך אהב את רעיון הסימולציה עד שהוא השקיע זמן ומרץ ומשאבי תכנות והרבה כסף, כדי ליצור משחק מקביל לבניית סימולטור - ללונה פארק!

המשחק הוא באוריינטציה אירופאית להפליא. אפשר לדוגמה, לבחור בין כמה שפות להצגת הודעות (כמו, "נגמר לך הכסף" או "זה המגרש שלך, מותק"). לא, לא עברית. המדובר רק בשפות אירופאיות: אנגלית, צרפתית, גרמנית, ספרדית... שפות כאלה. עוד עניין אירופאי: בתחילת המשחק, כאשר אתה בוחר את האתר עליו תבנה את גן השעשועים הפרוע שלך, אירופה ואפריקה נמצאות באמצע, כאשר הן מוקפות משני הצדדים על ידי אסיה והאמריקות. תחשבו ברצינות: איזה משחק אמריקני היה מציג את העולם בלי אמריקה באמצע?

עוד עניין אירופאי: בעולם הישן (עוד אפשר לקרוא כך לאירופה?) העניינים אינם דוחקים - אפשר לחכות, במקרה הצורך, עד שיבשיל המצב והשעה תהיה נכונה. נכונה עבור מה? נכונה עבור כל מה שהאירופאים מוכנים לחכות לו. במלים אחרות: לונה פארק הוא לא משחק לאנשים שרוצים להתחיל לשחק מייד ולראות מייד תוצאות. ההתקנה, למשל תיארך מיליונים של שעות (על מחשב הבדיקה דרשה ההתקנה 35 דקות, מתוך שבעה תקליטונים בצפיפות גבוהה, עליהם נדחסו הנתונים בעזרת תוכנית דחיסה מיוחדת). גם מהלך המשחק נוטה יותר לאיטיות אירופאית מאשר למיידיות אמריקנית. זהו משחק לבעלי סבלנות.

החוברת

טוב, אז ההתקנה נורא איטית. עד כדי כך שהספקתי לקרוא את כל החוברת - יותר מחמישים עמודים - בעת שהכונן שלי טחן (וטחן וטחן וטחן...).

היי, חברה'! אתם שם, במיראז'! החוברת יצאה נהדר! היא כתובה בעברית מובנת ובהירה, שקראתי וגם הבנתי ממנה (ולא רק מתוך המשחק) איך אפשר לשחק. זה חדש.

מטרת המשחק

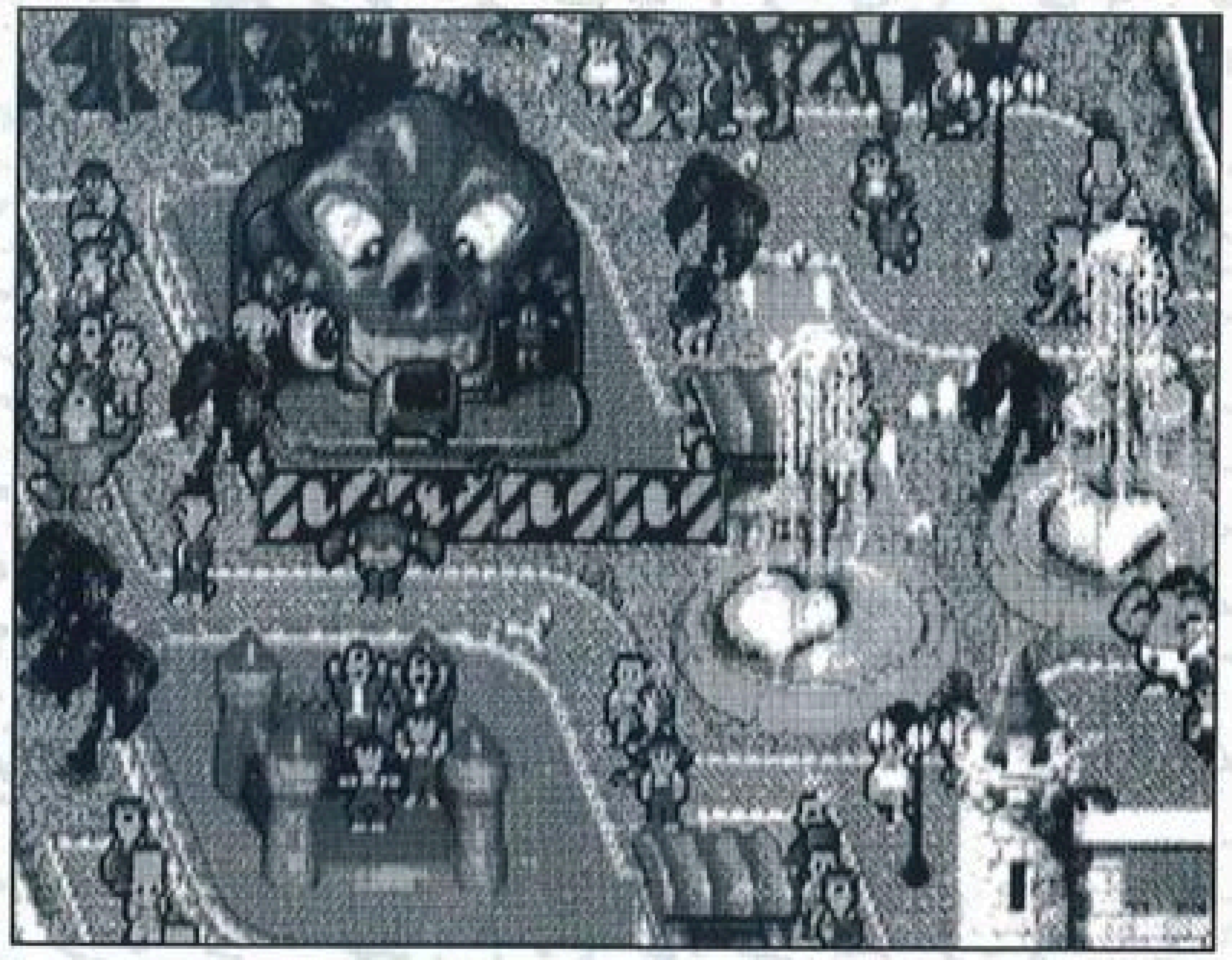
בכל מקרה, בעוד המשחק עובר את נוהל ההתקנה האינסופי שלו, הספקתי לקרוא ולקבל טעימה התחלתית של המשחק. קודם כל, המטרה: עליך לבנות את הלונה פארק הרווחי ביותר, המלהיב ביותר (לדעת אנשי-דמה ממוחשבים), המטופח ביותר (בלי אשפה, עם עצים), המהנה ביותר, הגדול ביותר והכייפי ביותר. כן, אתה עומד להשוואה מול לא פחות מארבעים פארקים אחרים, עליהם עליך לגבור. אחרת, מבקרי-הדמה (אנשים ממוחשבים, שנראים קצת אהבלים... אבל עוד נזכיר את הגרפיקה) יוציאו את תקציב הבילויים שלהם במקום אחר. תגידו, אתם חושבים שהמשחק הזה יצא לאור כתגובה ליורו-דיסני?

כדי ליצור את הלונה-פארק הטוב ביותר בעולם, עליך לבחור קודם מי אתה, מה הכינוי שלך ומה תהיה רמת המשחק. אפשר לבחור במספר פרמטרים המשפיעים על רמת הקושי של השלמת המשימה. לדוגמה, אפשר להתחשב בגורמי כלכלה ומלאי - או לוותר על התסבוכת. אפשר לפתח מתקנים חדשים - או לוותר על פיתוח ברמה הזו. אפשר להרשות למבקרים להיות במצב רוח טוב בלבד - או להרשות גם לנירגנים ולזועפים להיכנס ללונה פארק שלך. אפשר להתחיל את עבודתך כשבכיסך משאבים בלתי-מוגבלים ואפשר להתחיל כשבידך רק 100,000 יחידות מטבע. איזה מטבע? לא כתוב בשום מקום, וחבל. הייתי רוצה לדעת שבזבזתי 200,000 דולר ארה"ב תוך חצי שעה של משחק במחשב... זה נשמע עיסוק מגניב.

בכל מקרה, לאחר שבחרת ברמה המתאימה לטעמך, תוכל לנסות להפעיל את הטוטוריאל, שמועיל מאוד כאן, כבכל משחק סימולציה, להכרת המערכת.

כעת עומדת בפניך בחירה נוספת: עליך לבחור באתר רצוי - מתוך מפת העולם, שכבר תוארה. באופן אישי, דווקא בריטניה מוצאת חן בעיני, אך זוהי העדפה משוחדת שלי. יכול להיות שבברזיל מסייעת אווירת הקרנבל לבוני הלונה-פארק. בכל מקרה, לא תוכל לבחור ממש מכל המקומות בעולם, משום שחלקם יהיו תפוסים וחלקם פשוט יקרים מדי, מעבר להישג ידך.

כפי שכבר הבנתם, המשחק מגיע לרמה גבוהה ביותר של פירוט תיאורטי. מה עם



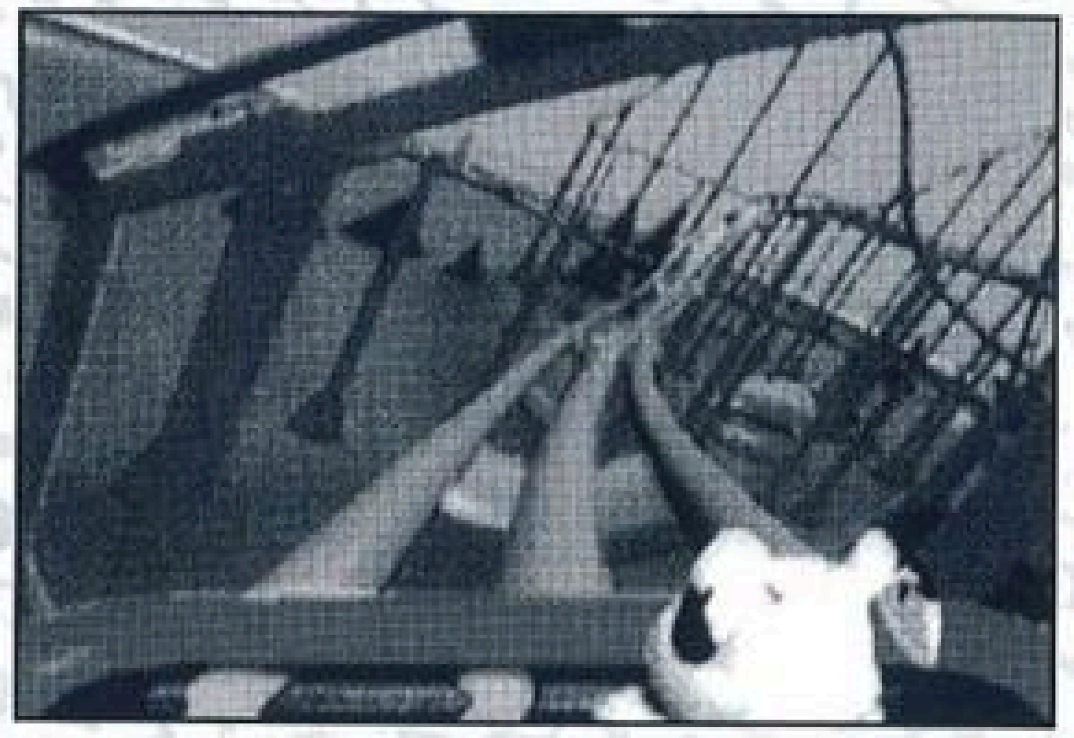
הפירוט המעשי? לא משהו מדהים. כלומר, האנימציה המופלאה, המופיעה בסרטון ההדגמה (ואני מתכוונת כאן לאנימציה תלת-מימדית, רב-שוריקאנית ונינג'אית), היא בגדר הבטחה שאינה מתקיימת. המשחק עצמו, החל במבנים ובאטרקציות וכלה באנשי-הדמה המבקרים בפארק, פשוט לא מציאותי. הכל נראה כלקוח מתוך תרשימים ראשוניים של סרטי דיסני - לפני שהכל ממש התגבש. כן, יש גרפיקה אינטראקטיבית, כן, זה קצת כמו SIM CITY. לא, זה לא מקצועני.

כמה ענייני בנייה

ובכל זאת, בניית לונה פארק היא עניין כייפי. אפשר לשכור צוות ולפטר אותו, לראות את המפה הכללית של הפארק (זהו מסך מגניב במיוחד), להציג את המצב הכספי של האתר שלך (טוב, אבל לא חייבים) ולבנות מתקנים ומאכליות.

האוכל משחק תפקיד חשוב ביותר בסימולצית לונה פארק זו. נדמה לי שכותבי המשחק ומתכנניו הורעבו בעת התכנות, משום שענייני האוכל (המבורגרים, גלידה וקולה מסוגים שונים) מעסיקים מאוד את השחקן, כלומר "באתי ללונה פארק ואכלתי ושתיתי ושיחקתי באחד המתקנים וחזרתי הביתה". אנשי-הדמה כנראה מגיעים בעיקר כדי לאכול אוכל-זבל (ג'אנק-פוד, בעברית). אם הם לא נתקלים במזנונים מספיקים, הם מתחילים להסתובב בפארק זועפים ולחפש תזונה.

מכיוון שאוכל הוא מצרך בר מכירה, זה דווקא לטובתך שהקהל רעב כל כך. למעשה, אתה רוצה למכור להם הכל, כך שעליך להקפיד ולבנות גם דוכני מזכרות (באמת!) ולהציע פטנטים חדשים ומרתקים. אותי הלהיב דווקא מפגן הזיקוקים בכניסה לפארק. יותר יפה מיום העצמאות ובהחלט מושך תשומת לבי!



מחקר ופיתוח

חברת בולפרוג, שכתבה את המשחק אותו הביאה מיראז' לארצנו, היא חברת מחשבים. בתור בת חוקית לתעשיית ההיי-טק, היא מודעת מאוד לחשיבות המו"פ - ואכן מחקר ופיתוח של מתקנים חדשים, אטרקציות ופטנטים מהווה חלק בלתי נפרד מיצירת הלונה-פארק הטוב ביותר בעולם.

כרגיל בענייני מו"פ, עליך להגיע לשילוב המוצלח ביותר של השקעת משאבים (אנשים, מתקנים קיימים וכסף - הרבה כסף) כדי להשיג תוצאות שגם יעניינו את הקהל.

למרבה הצער, מחלקת המו"פ שפעלה במשחקי הבדיקה לא היתה מרשימה במיוחד. כלומר, ההמצאות לא משכו קהל יותר מאשר המתקנים הרגילים. טוב, אם לא הייתי קמצנית כל כך, ייתכן שהמדענים שלי היו יכולים לפעול בחופשיות רבה יותר...

עכברים עליך, שחקן!

בטח שהממשק הוא עכברי לחלוטין! כמובן שכך! הרי זהו משחק סימולציה! טוב - באמת קל יותר להגדיר מפה בצורה חזותית. אבל מצד שני, הייתי מעדיפה לקבל שליטה רבה יותר בעזרת המקלדת, או לפחות אפשרות להגדיר שבילים גם בעזרת מקשי חצים. אני ממש לא טובה בשמירה על קו ישר לגמרי, לאורך זמן, בעזרת העכבר.

גם בכך, כמו בתחומים אחרים, נראה כאילו לונה-PARK הוא חיקוי של SIM CITY. לא חיקוי מדויק, בהחלט לא חורג מהסביר, אבל בכל זאת חיקוי. במקום האווירה המעונבנת-קצת של SIM CITY (ואחיו הגדול והמרשים, SIM CITY 2000), שולטת בלונה-PARK אווירת "בואו נשתולל", שהתחילה להעיק עלי כבר בטקסטים ההתחלתיים. זהו מעין "כיף משוחרר ונטול עכבות", שעיצבן אותי לחלוטין. קצת כמו האווירה בסרטי לואי דה פינס או בקומדיות של בני היל - אין כל עידון בדמויות שעל המסך. זוהי העדפה אישית שלי, אבל הייתי רוצה לראות קצת יותר כבוד עצמי ואנושי, גם לאנשי-הדמה וגם לשחקנים.

אז כדאי לקנות?

בטח שכדאי לקנות. למה? כדי להרגיש בבטן את היופי שבבניית לונה פארק, כדי להבין באמת מה מביא את האנשים למתקנים ולתורים, כדי לחוש התנשאות, בפעם הבאה שאתה מבקר בגני השעשועים הרבים שצמחו ברחבי ארצנו לאחרונה (כלומר, ב-15 השנים מאז הפסקתי לבקר בכאלה ועד שהתחלתי שוב).

לונה-PARK הוא משחק שקיים למי שרוצה להבין את הבפנים, את המאחור ואת התשתית. כן, זהו משחק מהנה. כן, אפשר לשחק בו לאורך זמן. כן, הוא שווה את ההשקעה בו.

PC

VIVA FIFA!

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

ויוה לפיפה!

מאת: שחף בן-צור

כשקיבלנו את המשחק הזה לידיים אמר לי ניר צוק (נדמה לי שזה העורך...): "עשה לי טובה ואל תכתוב את כל הדברים הרגילים כמו 'בוא תהיה רומאריו ותשחק כדורגל...' כמו בכל משחקי הכדורגל שסיקרנו בעבר".

אחרי ששיחקנו עם המשחק הזה אפשר להגיד בבטחה - המשחק הזה הוא לא כמו כל משחקי הכדורגל - הוא טוב פי כמה מכל האחרים!

אם אתם מזהים שמץ של יציאה מהכלים, אתם צודקים. גם לאלה שבדרך כלל לא מתקרבים למשחק כדורגל ממוחשב, כמוני, כדאי להעיף במשחק הזה מבט. הוא פשוט מליגה אחרת!

עצם שמו של המשחק - FIFA (התאחדות הכדורגל הבינלאומית) מראה כי נעשה כאן שיתוף פעולה בין גורמים רשמיים בכדורגל העולמי לבין המתכנתים. במשחקים אחרים עד היום לקחו קבוצה (כגון מנצ'סטר יונייטד, ליברפול או קבוצות אירופיות אחרות), הכניסו את נתוני השחקנים והשמות שלהם לתוכנה, ומטרת המשחק היתה להוביל את הקבוצה לניצחונות על קבוצות יריבות מאותה הארץ, או מארצות אחרות.

במשחק FIFA נעשה ניסיון ראשון ורציני לעשות משחק על הכדורגל עצמו ולא על קבוצה ספציפית או שחקנים. כאן לא תמצאו שחקנים מפורסמים ולא תראו תצלומים שלהם - כאן תתרכזו במשחק עצמו, על כל שלביו - גם באימון הקבוצה וגם בשליטה על השחקנים.

השליטה הזו במשחק מתבצעת ממש בכל פסיק:

לפני תחילת המשחק יכול השחקן לבחור אילו חוקים יהיו תקפים ומאילו להתעלם (כגון נבדל). השחקן יכול גם להחליט אם להתחשב בפאולים או לא (ואם כן אז האם לתת רק בעיטות חופשיות או אפילו לשלוף כרטיסים צהובים ואדומים, עד כדי הוצאת שחקנים מהמגרש!).

השליטה על השוערים יכולה להיות בידי המחשב או השחקן והבחירה בידו. גם סוג הדשא ניתן לשינוי: דשא רגיל או מלאכותי - דבר המשפיע על התנהגות הכדור, ואם חשבתם שמזג האוויר הוא גורם משמיים אתם טועים - אפשר להשפיע גם עליו ולבחור במה שתרצו - החל מיבש (קשה לשחק ולרוץ) ועד גשום (הכדור בקושי קופץ) דרך נוח, לח וקייצי.

אפילו אורך המחצית תלוי בכם ויכול לנוע מ-2 דקות אמיתיות ל-45 דקות אמיתיות, לכל אורך הדרך (אל דאגה, אפשר לשמור באמצע!). לא מספיק מציאותי? בבקשה! על זמן פציעות שמעתם? אתם יכולים לבחור האם על השופט להוסיף בכל מחצית זמן פציעות בהתאם לעבירות שנעשו, או לשחק על כל הזמן נטו! לבסוף, אסור לדלג גם על סוג המשחק: האם זה משחק ראווה, או במסגרת ה-PLAY OFF למשחקי גביע העולם? ואולי מדובר בליגה רגילה בה ארבע הקבוצות הראשונות עולות ל-PLAY OFF?

אחרי כל הבחירות האלו (ויש עוד, אל תדאגו) אתם צריכים לבחור קבוצה. בשל העובדה שפיפא הינה התאחדות בינלאומית יש במשחק קבוצות מכל העולם, החל בברזיל, קאמרון וצרפת ועד סודן, גיניאה וישראל. גם עיראק נמצאת, למי שרוצה להתנקם קצת על מלחמת המפרץ!

הגעתם לתחילת המשחק, אולם כאן עליכם לבחור כיצד לארגן את הקבוצה ואת צורת התפרסותה על המגרש (אתם מעדיפים 4-2-4 או אולי 3-4-3?). כמו כן, צריך לבחור אילו שחקנים יהיו בהרכב הפותח תוך התחשבות ברמתם, תפקידם, כישוריהם, מהירות ריצתם וכד' - לא קל בכלל, אבל אפשר לעשות חילופים באמצע.

כאן גם המקום להחליט כיצד תתבצע השליטה ובאילו מקשים ולבדוק בפעם האחרונה את כל הנתונים. עכשיו קדימה למשחק!

המשחק יכול להתנהל (וזה... לא בשליטתכם) בבוקר, בערב או בלילה. אתם תראו אצטדיון הומה אדם ושדרן טלוויזיה המציג את הקבוצות, וכן נתונים שונים כגון ציונים לקבוצות השונות וביצועיהן (דרך אגב, ישראל מוצגת כקבוצה מעניינת המשתפרת לקראת הגביע העולמי - זה היה לפני הכישלונות האחרונים שלנו בזירה העולמית...)

נו, קדימה למשחק!

לאורך כל המשחק המחשב מתחשב בנתונים שהוכנסו אליו - כל מה שתואר קודם - ובמצב השחקנים: שחקן בעל יכולת ירודה יבעט עקום ויתעייף מהר, ושחקן צעיר ורענן יבצע להטוטים בכדור. השליטה של השחקן מתבצעת על השחקן הקרוב ביותר לכדור או על האוחז בכדור.

מספר התנועות והבעיטות במשחק הוא עצום. אפשר לעשות הכל - החל מנגיחה, כדרור באוויר, העברות, פאסים, מסירות גבוהות, נמוכות ומסביב - הכל! והכל נראה בצורה ברורה. אדיר!

באמצע המשחק אפשר לבצע חילופים והדבר מתבצע לפי הכללים - השחקן המחליף עומד ליד הקוון במרכז המגרש ומחכה לשחקן היוצא שיגיע לאותה נקודה - כמו במציאות! כמו כן, אפשר לראות הילוכים חוזרים מכל מיני נקודות מבט, אפשר לבצע בעיטות חופשיות ואפשר לשנות אסטרטגית משחק והצבת שחקנים. יש גם כדורי חוץ וקרנות והכל נכנס לסטטיסטיקה הכללית שאתה יכול להציג בכל רגע.

אז אחרי שפירטנו לכם את כל האפשרויות במשחק (ואנחנו לא בטוחים שבאמת ראינו הכל) אפשר להוסיף ולדבר על שאר הדברים הרגילים:

הגרפיקה יפה, צבעונית ומהירה מאוד גם על מחשב 386. יוצרי המשחק דאגו גם כאן לכל - בזמן הבקעת גול ירוץ השחקן המבקיע ליציע וינופף לקהל, ושחקנים אחרים יעשו סאלטות באוויר ויקפצו על השחקן. כמו כן, נראים שלטי פרסומת כמו במגרשים הגדולים, וכמו בטלוויזיה יראו התוצאות והדגלים בתחתית המסך - פשוט יפה.

הצליל הוא משהו יוצא דופן. יוצרי המשחק דאגו לדגום קולות ממשחקים אמיתיים ולהעביר אותם למשחק וכך אפשר לשמוע קולות כמו באצטדיון אמיתי - קולות קריאה כאשר כ-מ-ע-ט מובקע שער, ואיצטדיון שואג כשכבר יש אחד כזה. בזמן המשחק אפשר לשמוע קריאות עידוד, צופרים, חצוצרות ועוד, ממש כאילו יש אצטדיון של למעלה מ-70,000 אנשים בתוך המחשב שלכם. הם לפחות לא צועקים הערות על המקצוע של האמא של השופט...

יש במשחק מעל ל-40 קבוצות אך המשחק מאפשר לשחק עד 8 שחקנים בשילובים שונים (ג'ויסטיק עם מקלדת או מקלדת בלבד) כאשר הקבוצות מחלפות. משחק חברתי, נוסף לכל.

באופן כללי המשחק שוטף מאוד ובעל חיי מדף ארוכים מאוד. כפי שציינו בתחילת הכתבה, כל אחד יכול לנסות אותו וגם אלה שלא ממש הביטו על משחקי הכדורגל יכולים למצוא כאן משחק מכובד מאוד, מדויק וקרוב למציאות מכל הבחינות.

אז לכל המעוניינים, אתם מוזמנים לבעיטת הפתיחה של משחק הכדורגל הטוב ביותר כיום, ולכם יש מקום בדיוק במרכז המגרש!

ציונים

סוג: ספורטס
גרפיקה: ● ● ● ●
צליל: ● ● ● ● ●
כייף: ● ● ● ●
כללי: ● ● ● ● וחצי
שווה את המחיר? כן, לא רק למשוגעים לדבר.

דרישות מערכת:

מחשב: 386DX ומעלה.
זיכרון: 4MB לפחות.
מקום בכונן: כ-8MB.
אפשרי: כרטיס קול וג'ויסטיק.

עמית מעוז

■ קינג קווסט 6

- במלכודת הראשונה בקטקומבות (מלכודת החצים) צריך ללכת על המשבצות לפי סדר מסוים.
- אם אחרי מלכודת החצים ממשיכים ישר, באה אישה (השד של השליט) המחופשת לנסיכת המכונפים ואומרת לבוא אחריה. אסור ללכת איתה כי היא תוביל אותך ליציאה, שם אתה נופל לבור ומת.
- המגן יעזור לך באי החיה במכשול השני, כשהחץ מכוון אליך. צריך לקחת את המטבעות הקרומים מאחד השלדים.
- במלכודת השנייה בקטקומבות, כשהדלתות נסגרות והתקרה יורדת למטה, צריך לזרוק את האבן מאי החיה לגלגלי השיניים. הם נתקעים והדלתות נפתחות.
- כאשר נופלים למלכודת ויש חושך צריך להשתמש בפנס, מהר לפני שהמינוטאור בא.
- כדי לפתוח דלת סתרים על יד השטיח שעל הקיר, צריך לטייל בקטקומבות עד שמגיעים לחדר שליד החדר עם השטיח. אז שמים את העכביש מאי הפלא על הקיר ורואים את המינואטור פותח דלת סתרים. אז צריך לחזור לחדר עם השטיח, להצביע עליו ולמשוך בידית שמאחורי השטיח, וכשהדלת נפתחת נכנסים.
- המינואטור הוא שור אוכל אדם אנושי וכדי להביס אותו צריך לשים עליו את הצעיף ואז הוא מסתובב. כשאתה עומד ליד האש צריך לשים את המעיל עליך ואז הוא רץ אליך – אתה זז הצידה והוא עף לאש עם הצעיף.

אורי

■ ווילי ביימיש

- כדי שהצפרדע תקפוץ רחוק צריך לתת לה לשתות את בקבוק הקולה.
- את בקבוק הקולה קונים בגינה עם המזרקה (נותנים למוכר דולר).
- ביום הרביעי יש תחרות צפרדעים שבה אפשר לזכות ב-25,000 דולר.
- כדי להשתתף בתחרות צריכים לקנות כרטיסים ביום השלישי.

■ לארי 3

- את כרטיס האשראי ניתן למצוא בתיבת הדואר של ביתו.

- מאחורי הקזינו שותים מהברז ולוקחים את הסבון (14 נקודות).
- את הסכין שמקבלים בחוף הים משייפים על מדרגות הקזינו.

■ ANOTHER WORLD

- במשחק זה לכל שלב יש קוד וכך אפשר להתחיל את המשחק מכל שלב: 1 - HTDC, 2 - CLLD,3 - LBKG, 4 - XDDJ, 5 - FLXC, 6 - KLFB, 7 - DDRX, 8 - HRTB.

רון קדרון, הרצליה

■ הרצון לעוצמה 4

- קח את סימן האופל מהקשת הגדולה.
- דבר עם דימיטרי והוא יתן לך מפתח לגילדה. קח חרב וחבל, הזז את הווים ואז תגלה את הכניסה לגילדת הגנבים, קח את הכרטיס מהתמונה ופתח את הדלתות. חפש בסורגי הביוב, פתח את הכספת והמגירות (הסיסמה היא FILCH). מתחת לחבית יש דלת סודית, פתח אותה (הפתרון הוא השיר בספר) ותגלה את הגילדה.

- שים את סימן האופל על דלת המנזר ותן שום ליצור שמעל לאח. הזז את המוט הימני, שתה מהחבית ותקבל מגילה. קח את הפסל בעזרת השקית, פרוץ את השולחן, חזור לגילדה ותן את הפסל לראש הגילדה.
- חפש בלילה מקומות שיש בהם תילי אבנים, הרוג את הרוחות ובאחד מהם תמצא מגילה. חפש רוח של אישה ודבר איתה על ניקולאי, בבוקר תספר לניקולאי על הרוח. חפש אותם בלילה ובקש מניקולאי את הכובע.
- אל תתקרב לרוסלקה, תן לה פרחים ודבר איתה.
- כשיגידו לך שאיגור נעלם, לך לבית הקברות והרם את המצבה שנפלה. איגור יצא משם והצוענים ישתחרר מהכלא. אז תוכל לבקר את הצוענים והם יעזרו לך.
- לך לאגם ובקש מרוסלקה שערות. קשור אותן למטאטא. לך לבית הקברות והעבר את המטאטא על הקבר של אליסה. חזור לאגם ונשק את רולסקה ואז הרוח תיעלם.
- לך לשער העיר בלילה ודבר עם קטרינה. ליד המטה של ארנה מופיעה הרוח של פיוטר.
- בקש מאיגור את המפתח לקבר. היכנס לקבר של בורגוב ותראה חידה על הרצפה. לחץ לפי הסדר: כחול, כתום, אדום, ירוק, כתום וסגול. פתח את הפסל הימני. בדוק את כל החדרים בטירה. דבר עם הילדה.
- באמצע הלילה יופיע דומובוי בפונדק. דבר איתו, תן למדען מי ביצה ותקבל תמצית מים, היכנס למנזר ושפוך את התמצית על הארון. בלילה הבא דבר עם דומובוי וקח את הבובה מהארון. תן את הבובה לילדה בטירה.
- היכנס לביצה, לך 5 מסכים למטה, הרוג את הרוחות, שים את סימן האופל על המצבה וסובב את המחוג לפי הסדר שבו הסימנים מופיעים על הקשת. אז תקבל מגילה.
- דבר עם הגמד וקח ממנו תרנגולות, לך לשיח הטורף ותירה בו, תן לו את התרנגולת ואז תוכל לקחת ענף שבור.
- דבר לסרוגין עם אולגה בעלת החנות, בוריס ושומר השער של הטירה. נסה להשלים ביניהם.
- הלשי יגיד לך איך למצוא את בבה יגה, דבר עם הגולגולת ותן לה את הכובע, שים תירס מתחת לבקתה, היכנס ודבר עם בבה יגה. שאל את הגולגולת איך מכינים את הפשטידה, תן אותה לבבה יגה והיא תעזור לך. כעת תוכל להיכנס לבקתה מתי שתרצה ובכל פעם תן לה שום והיא תיתן לך מגילה, קסם וסוכריה. תן את הסוכריה לגמד.
- לך בלילה לביצה, קח את האורות הזוהרים בעזרת קסם הלקיחה ושים אותם על אבן הדיונון. שים עליו את סימן האופל. הפתרון הוא ZAZ00L. קח את המגילה ושחרר את האורות בביצה.
- קח את העץ הקטן ושתול אותו בגן של ארנה.
- בקרב האחרון נגד אד אבים, ספר לו בדיחה וזרוק עליו את המטה.

■ חקירה משטרתית 4

- מלת הצופן למחשב היא GUNNER, המספר הוא 612.
- קח מחדר המתים את החפצים האישיים של בוב היקמן ובובי ושינגטון והחזר אותם למשפחות.
- כשיזעיקו אותך לסנטרל פארק – ברגע שיתחילו היריות – הסתתר מאחורי המכונית, לבש אפוד מגן, קח רובה מתא המטען ותירה על הפושעים.

ספי קראוס

■ חקירה משטרתית 4

- בבית של זמר הראפ הסתכל בשיחים ותמצא נעל אדומה.
- במשרד של העובדת הסוציאלית קח את הקלטת והחלף אותה במקלות תופים בחנות המוסיקה.
- ביום השני, בבית של החבר שלך, פתח את הארון וחפש בכיסים של המעילים עד שתמצא גלולות.

ליאור קרן

■ קירנדיה

- צריך לזרוק אגוז ובוטן לתוך החור ואז יצא צמח ויתן לך את הקסם הראשון.
- עליך לאסוף 5 אבנים בתוך המבוך.
- במקדש צריך לשים את אבן הירח ואז מקבלים את הקסם השני.
- יש לשתות את מי המעיין הקסום ואז מקבלים את הקסם השלישי.
- יש לשים פרח על הקבר ואז מקבלים את הקסם הרביעי.
- בספריית הארמון צריכים לקחת ספרים עם המלה OPEN.

■ DUNE 2

- בית הרקונן הוא הכי טוב.
- מהשלב החמישי בנה המון משגרי טילים.
- בשלבים 9-8 בנה כמה שיותר ארמונות.
- בבית הורדוס אגור 7 מחבלים ואז צא למתקפה.
- בבית אטרידיאס בנה המון טנקי סוניק.

אבנר

■ הרצון לעוצמה

- חפש ליד גופות השלדים, שם תמצא אבן צור וסכין. לך לכיור וקח משם את הלפיד, הדלק אותו ותוכל לצאת.
- כאשר אתה גנב, לך על החבל ואל תתקרב לראש הצוק, ידיים של יצור הדומה לתמנון יתפסו אותך.
- כאשר אתה קוסם, קח את הבד שמצאת בחדר הקודם, השתמש בו ולאחר מכן הטל קסם ריחוף.
- כאשר אתה לוחם, לך על החבל יד אחר יד.
- כאשר אתה מגיע לעיר, שאל את שומר העיר על מדריך ההרפתקאות, קבל ממנו מפתח ולך אל ביתו. שם תמצא סימנים סודיים שיובילו אותך אל חדר סודי בביתו.
- אל תנסה בכל דרך שהיא להציק לזאבים או לצוענים.
- אל תנסה להיכנס למנזר שבעיר דרך השער.
- אל תנסה לטפס מעל השער של הטירה בלילה, עכברושי הענק יהרגו אותך.

■ SIMCITY

- לחץ על SHIFT + FUND וקבל במתנה 10,000 דולר. כדאי מאוד לשמור בפעם השלישית – לאחר הפעם הרביעית רעידת אדמה תהרוס לך את העיר. לאחר ששמרת הפעל את זה מ-LOAD ושוב תוכל לחזור שלוש פעמים על כל התהליך.

■ PRINCE

- רשום בהתחלה במקום PRINCE, PRINCE MEGAHIT ותקבל את הדברים הבאים:
- K – הורג את השומרים.
- SHIFT + B – גורם לחושך.
- SHIFT + L – מעביר שלבים.
- SHIFT + I – מסך הפוך.
- SHIFT + W – ריחוף.
- - / + – מוריד/מעלה זמן.
- S – ממלא כוח.
- SHIFT + T – כוח מקסימלי.
- U – כדי להסתכל למעלה.
- N – כדי להסתכל למטה.
- H – כדי להסתכל שמאלה.
- J – כדי להסתכל ימינה.

דולב כץ, באר-שבע

■ DUNE 2

- בקובץ SCENARIO.PAK נמצאים כל המערכים של האויב.
- בית HARKONNEN הם החזקים ביותר.
- בית ORDOS הם החלשים ביותר.
- שלח כוחות לנקודת הכנה, ונסה לתקוף את האויב מאחור, במקום בו יש לו הכי פחות צריחים וכוחות.
- תקוף קודם כל את יחידת הבנייה של האויב - CONSTRUCTION UNIT.
- המחשב מזהה בניין של האויב רק אם רואים את הפינה השמאלית עליונה.

■ FREDY PHARKAS

- כדי להפסיק את מחלת הסוסים צריך ללכת על יד הגשר ולקחת את החבל, התגורה והפחם שליד הנפחיה של סמיטי.
- משתמשים בדוקרן על הפחית, שמים את הפחם בפחית ואחר כך מחברים את התגורה לפחית. צריך להשתמש במה שבנית מהר – אחרת נחנקים.
- כדי לרפא את השברים שמים את הבירה על ידם.
- כדאי לקחת אחד מהשבלולים ולתת אותו "לאמא".
- כדי לטפס על מגדל המים צריך לשים עליו את הסולם, לעלות, לקחת את הסולם, לשים שוב את הסולם, לזרוק את הלאסו שלך ולטפס.

רן בר-זיק, תומר שי, אריה הוניג, לייזר קבקוב, ערן איילון ודוד קריכלי

■ האורח השביעי

- לאחר מאמצים מרוכזים הצלחנו לפתור את החידה המעצבנת שבה צריך להרכיב משפט מפחיות והנה הפתרון:
LY SPRYLY TRYST BY MY LRYPT SHE GXPSY SLY.

מתן בר, גבעת עדה

■ BUMPY

- הקוד לעולם 2 הוא ACCESS.
- הקוד לעולם 3 הוא BUTTUM.
- הקוד לעולם 4 הוא ISLAND.
- הקוד לעולם 6 הוא WINNER.

אייל אלגרישי, חדרה

■ SIMCITY

- אפשר לחסוך בחוטי חשמל אם בונים את המבנים צמודים זה לזה.

■ טיטוס השועל

- הקוד לשלב 14 הוא CF14.

WING COMMANDER 3 the heart of the tiger

PC

מאת: דוד אידלס

"לפני שהתחלתי לעבוד כאן" - מספר FRANK SAVAGE, מנהל הפרויקט של המשחק החדש "הייתי מעריץ מכור של המשחק WING COMMANDER. בשנת 1991 הלכתי לוועידת המפתחים, מפני שרציתי לגלות מה קורה עם הפיתוח של WING COMMANDER 2. שני מפיקים של חברת ORIGIN היו שם והם אמרו שהם מחפשים מתכנתים. ברגע שגיליתי שהם משתמשים בשפת C++ של BORLAND, בה השתמשתי במשך שנה שלימה, אמרתי, 'זה משהו שאני אשמח לעשות.'"

הוא החל לעבוד ב-ORIGIN בספטמבר 1991 ובמקור קיבל עבודה בכדי להוציא את המשחק STRIKE COMMANDER לקראת חג מולד של אותה שנה; המשחק יצא לאור רק ביוני 1993. הוא פיתח את מערכת הקרקע התלת מימדית עבור STRIKE, ובזמן זה הוא רכש מיומנות רבה בתכנות, בה הוא משתמש באפקטים של WING COMMANDER 3.

"כאשר התחלתי לעבוד כאן, הייתי מתכנת טוב, אך אפילו לא קרוב לרמה של היום. אם אתה מסוגל ללמוד תכנות בצורה מהירה, ואם אתה יודע המון על מחשבים ואתה מסוגל לעבוד עד הסוף, אתה יכול לעשות זאת. אני עבדתי בממוצע 62 שעות בשבוע עד ש-STRIKE יצא לאור. אם יש לך רצון להשקיע זמן ומאמץ כזה, אז השמיים הם הגבול."

הפירות שהניבה עבודתו מרשימים בצורה פראית. המכונה התלת מימדית של WC3 נכתבה במלואה בקוד של 32 ביט, בכדי לנצל את מלוא כוחם של מעבדי 486 ו-PENTIUM. כתוצאה מכך, המשחק נראה מופלא ב-VGA ומעורר תדהמה ב-SVGA. אתה מסוגל לטוס קרוב לחלליות אם מבלי לשבור את מפת הרקע, אתה יכול לראות את האורות מהבהבים ולטוס במעברים צרים עם מערכת הבחנת ההתנגשויות המדויקת בזמן אמת, והמסייעת לכל צעד של חללית הלחימה שלך.

"יש כאן המון דברים נהדרים לעשות, שלא יכולת לבצע לפני כן. יש לנו הבחנה של התנגשות בגוף החללית, כך שתוכל לקפוץ כמו כדור אם תתנגש בו בצורה כזו ואתה יכול פשוט לטוס בתוך חלליות אם. יש לנו גם אפקט של מגנים, כך שאם פגעת באויב, תוכל לראות את המגן שלו נדלק לרגע."

"אחד הדברים שאנשים לא אהבו במשחקי WING COMMANDER הקודמים היו מעברים ישירים מקרב לקרב. כל אחד פשוט עבר, פנה, עבר, פנה וכל אלה שהיה להם מגן קדמי חזק יותר או שידעו להסתובב טוב יותר, תמיד היו מנצחים בסוף. זו היתה רק שאלה של מיומנות. אנחנו שינינו את האינטליגנציה המלאכותית של המשחק בצורה רצינית, כך שאם אתה מתייצב על הזנב של האויב, הוא נכנס לתרגילים של התחמקות, ואיש הכנף שלו מנסה מייד להתיישב לך על הזנב. כאשר נצליח להשלים את הכל, זה יהיה פשוט בלתי יאמן. האויבים ידעו לעבוד ביחד כפי שהם מעולם לא ידעו לעשות לפני כן."

בשני המשחקים הראשונים של משחק WC, אתה לעולם לא פגשת יותר מחמישה אויבים בעת ובעונה אחת, אך העניינים יהיו שונים ב-WC3. עלילת הסיפור נגמרת בהתקפה על כוכב KILRATH - אתה חייב להילחם בדרכך אל תוך לבו של החלל הנשלט על ידי האויב, עם כמות של עד 16 חלליות האויב המתקיפות אותך באותו הזמן. אך ככל שיותר חלליות משתתפות בקרב, כך המעבד חייב לעבוד קשה יותר. כיצד WC3 מתמודד עם הבעיה של שמירה על מהירות המשחק?

"היו לנו 16 חלליות אויב על המסך בו זמנית, ללא כל שינוי במהירות התמונות. בכלל - זה אתה, פלוס איש הכנף שלך, פלוס 16 חלליות אויב ובנוסף גם חללית אם ענקית. הבינה המלאכותית נעשתה יעילה וזורמת בהשוואה לכל דבר שעשינו בעבר. הכל כאן הרבה יותר פשוט מפני שאין כאן שום דינמיקה ואין כאן אף מקרה של איזשהו כוח שאי אפשר להסביר. אנחנו משחקים עם הכוחות בכדי לעשות משחק משעשע יותר." האם זה לא נשמע קצת לא מאוזן - 16 נגד אחד? האם יש כאן משהו בכדי להשוות את הסיכויים?

"יש לנו מערכת התביייתות משוכללת, כך שהתותחים שלך נעים בכיוון המקום בו האויב צריך להימצא, ובכך יש לך אפשרות לפגוע בו כהוגן. במשימות

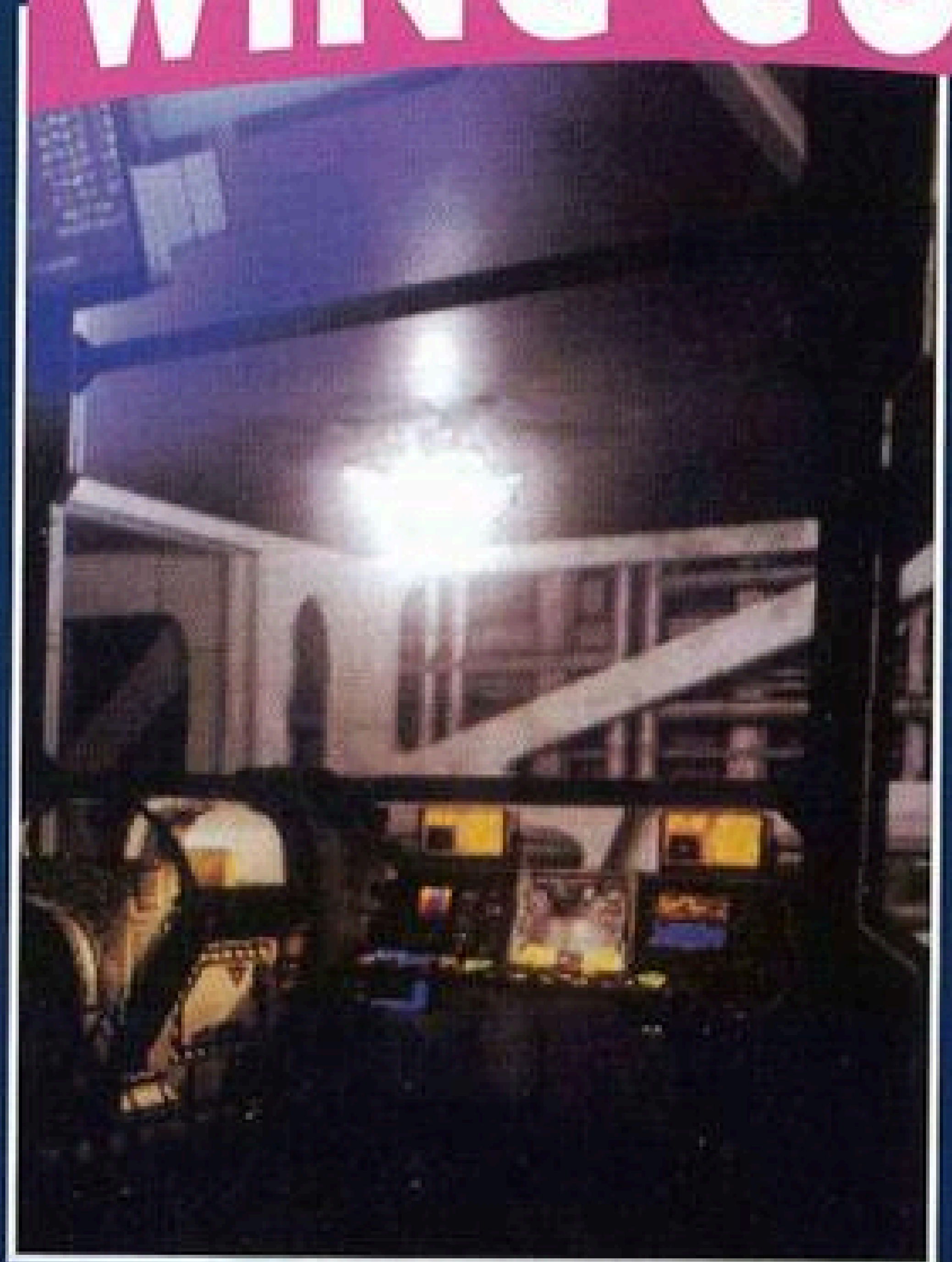
המתקדמות, כאשר תטוס ללא איש הכנף שלך נגד אותם 16, זה בהחלט יכול להיות שימושי מאוד."

"מפת הניווט היא עכשיו תלת מימדית, כך שתוכל לקבל תחושה של כל מה שנמצא סביבך. אתה יכול לקלוט מצב אסטרטגי מסביב, מה שלא יכולת לעשות לפני כן. אתה יכול לראות מיידית מי בא אליך ומאיזה כיוון, לשלוח את איש הכנף שלך לטפל בהם ולהמשיך לעשות מה שבראש שלך."

אפילו בקל מבין שלושת מצבי הקושי לבני האדם, יש סיכוי מוחשי להפסיד את המלחמה. "אם תעשה פשלה רצינית, תילחם קרוב לכדור הארץ - הקרב האחרון נגד כל הצי של KILRATH. אינך יכול לנצח: המשחק פשוט שולח גל אחר גל של חלליות אויב עד שתיהרג. בסוף אנחנו נגיד לך כמה מהן השמדת עד שהן השיגו אותך."

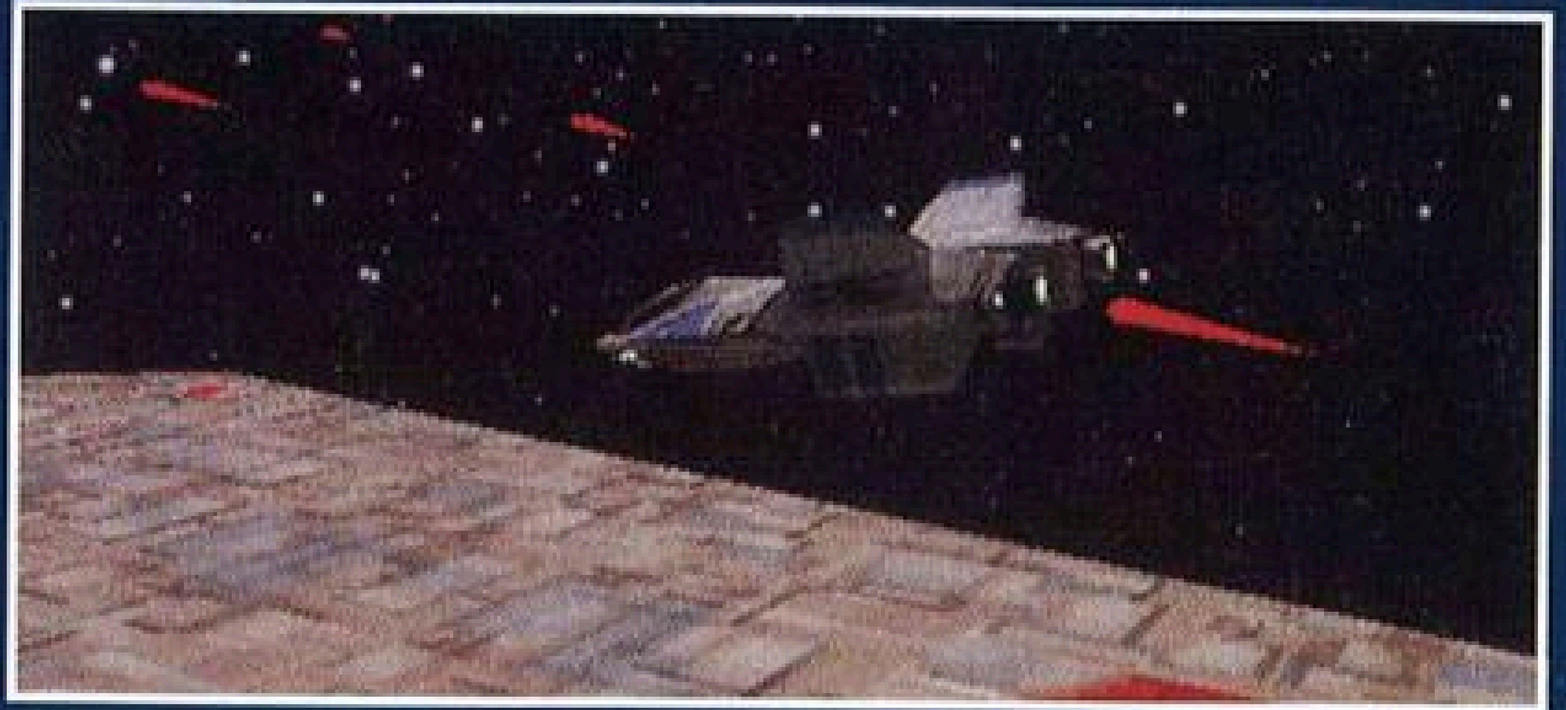
אם תלך בדרך המנצחים, מחכות לך לפחות 40 משימות, אך הכייף אינו נגמר בזה. מדמה אימונים מתווסף למשחק כדי שתוכל להתרגל להגאים לפני שתתחיל במשחק עצמו, וגם בכדי לתת ל-FRANK וצוותו הזדמנות להשוויץ ביכולתם. "אנחנו הולכים להוריד את כל המעצורים, ולייצר את המשימות הסודיות המוזרות הללו שאין להן שום קשר למשחק, אך יביאו המון כייף לשחקן. אני חושב שיש כרגע במשחק רק משימות בודדות מעל פני הקרקע, אז אולי נוסיף הרבה יותר מהן. מערכת הקרקע רצה הרבה יותר מהר בהשוואה ל-STRIKE COMMANDER. היא באמת נראית גזעית."

הכל נשמע מצוין, אך ידוע שחברת ORIGIN אוהבת לייצר משחקים זוללי כוח. האם WC3 יהיה משחק למעבד PENTIUM בלבד? "אנחנו ממליצים על מינימום של מחשב 486 25MHz. אתה יכול לשחק אותו גם ב-VGA על 386 33MHz הרגיל ללא כל בעיות, אך אנחנו לא נמליץ על כך. אנחנו גילינו שיותר טוב לשחק אותו על מחשב של 486 ובעלי 386 יקנו אותו על אחריותם שלהם."



הבעיה הנוספת של ORIGIN היא שהמשחקים שלהם יוצאים לאור עם איחורים מפלצתיים. המשחק WING COMMANDER 3 אמור לצאת לאור בנובמבר 94, ו-FRANK מעריך שצוותו מתקדם לעבר המטרה.

"ביוני אנחנו מקבלים את כל המשימות במצב מוכן להפעלה. כל החלליות יהיו שם - אולי לא בצורתן הסופית, אך עם הרבה מהבינה המלאכותית הסופית ופקודות המשימות הסופיות. הדרך בה אנחנו בנינו את מערכת המשימות שלנו היא כזו שעוזרי התרשים, אשר אינם מתכנתים בכלל, מקבלים למעשה שפת תכנון שבה אפשר להגיד לחלליות מה הן צריכות לעשות. אתה יכול להגיד 'כאשר החללית הזו תתפוצץ במקום הזה, עוד שתי חלליות יופיעו משם, אך רק אם החללית הזו תהיה כאן בנקודה הזו.' אתה יכול לעשות את המשימות ממש מתוחכמות."



עם מעברי הוידאו נוסח הוליווד ו-SVGA גרפיקה בטיסה, WC3 חייב להיות אחד המשחקים המרגשים ביותר לפיתוח. האם FRANK חושב שכל משחקי ה-COMMANDER יהיו מהיום כל כך מקסימים?

"נקווה שנעשה כמה שיותר סרטים שלמים, אך צריך למצוא דרך לעשות זאת הרבה יותר זול מהפרויקט הנוכחי, אחרת לא יישאר לנו כסף כלל. אנחנו בכלל לא היינו צריכים אולפן הקלטה הוליוודי, את כל זה היה ניתן לעשות באולפן מקומי. הבעיה היא שבפעם הראשונה לא רצינו שיהיו לנו שום טעויות."

עם שווי של 4 מיליון דולר לפרויקט, כל טעות תהיה יקרה מאוד, אך זה נותן ל-ORIGIN סיבה נוספת לעשות אותו ללא שום פגם. כולם מחכים שהחברה תיפול על פרצופה הקולקטיבי, אם המשחק יהיה באמת משחק חסר ערך. זה תלוי רק ב-FRANK שאמור להבטיח שהשקעה של 4 מיליונים לא תבוזבז לריק וממה שאנחנו ראינו עד כה הוא עושה עבודה נהדרת. נחכה לנובמבר.

PC

מסע אלים
הקס
להצלת האלים

מאת: אורן מ. שפט

הממלכה היתה בסדר גמור. אלי התוהו, האדמה, הדרקון והלילה (הידועים גם בשמותיהם לגריסלם, לאנגרת', לששפוק ולקסטלאלטיק) חיו בעושר ואושר, כשהם משפיעים מטובם שפע ושגשוג על כל נאמניהם. לו היה העולם נשאר כך, היינו יכולים כולנו להקריב קורבן לאל המתאים וללכת לישון. אבל, למרבה המזל, משהו קרה: מכשף מנודה אחד החל לשחק בארבע ספירות השליטה ולערבב ביניהן. בתחילה יצר קסמי-תועבה חלשים בלבד, אך ככל שהתקדם במלאכת הכישוף, כך התגברה עוצמתו. כשהתאחדו נגדו ארבע אגודות המכשפים הגדולות (אחת לכל אל, כמובן), השתמש המכשף המנודה בלחש בו איש לא חשב שייגע. הלחש שיגר את ארבעת האלים לעולם החלומות. השמיים הפכו אדומים, ברקים הסתערו מהרקיע אל הקרקע...

וכאן (כרגיל) אתה נכנס לתמונה. אגודות המכשפים קראו לארבעה גיבורים לצאת למסע להצלת האלים. הדרך לשחרור האלים היא השגת ארבעה קמיעות שהוצפנו בארבע הפינות המסוכנות ביותר בעולם. על הארבעה לנדוד בשישה מבוכים (מבוך הפתיחה, ארבעת המבוכים בהם מוצפנים הקמיעות, וארמונו של המכשף המנודה), כשבכל מבוך יש שמונה קומות. נשמע קשה? אף אחד לא הבטיח שיהיה קל. נשמע ראוי? אין דבר נאצל יותר מהצלת האלים והעולם כולו. נשמע כדאי? אם הגרפיקה טובה מספיק, הקרבות מרתקים מספיק והמשחק אינו חוזר על עצמו יותר מדי - בוודאי שכדאי.

כבר כשהתיישבתי ליד המחשב ידעתי שהדרך לניצחון רצופה קשיים. מה שלא ידעתי הוא שגם הדרך להתקנת המשחק רצופה בקשיים משלה. המשחק דורש עכבר המתאים לתקן מיקרוסופט וזיכרון EMS של 800K. עברו עלי כמה שעות של מאבק במחשב כדי לגלות כיצד משיגים את הזיכרון הנ"ל. בקובץ CONFIG.SYS חייבת להיות השורה Device=HIMEM.SYS (יש למצוא את הנתיב המדויק של הקובץ HIMEM.SYS ולהשתמש בו, כמו למשל "Device=C:\Windows\HIMEM.SYS"). לאחר מכן יש להוסיף לאותו הקובץ, בשורה הבאה, את השורה Device=EMM386.EXE 1024 (וגם אותה יש להתאים לנתיב המדויק). מלבד הוספת שתי השורות הללו אין התקנת המשחק מסובכת, ואפילו שחקנים חדשים יוכלו לבצעה.

הצעד הראשון שעליך לעשות לאחר ההתקנה הוא לבחור את ארבעת הגיבורים. שלא כמו במשחקים דומים, אין אתה יכול ליצור גיבורים בעצמך. לרשותך עומד מבחר של 16 דמויות, מתוכן עליך לבחור בחברי הקבוצה. השחקנים האפשריים מתחלקים ללוחמים, קוסמים, סיירים ומתנקשים. כמו כן, מתחלקים השחקנים על פי אמונתם בכל אחד מארבעת האלים. לאחר מספר ניסיונות הגעתי למסקנה שיש צורך בחבורה מאוזנת, קרי גיבור אחד מכל סוג, וגיבור אחד לכל אל. שילוב זה יבטיח כוח לחימה חזק, כוח כישוף מספק, ומגוון גדול של לחשים.

כנהוג במשחקי תפקידים, לכל דמות יש שם, רמה, נקודות פגיעה, נקודות כישוף, שריון, רמת אוכל (האם היא שבעה? רעבה? גוועת?), כוח, תבונה, זריזות, בריאות, דרגה וניסיון. בניגוד למשחקים אחרים, בהקס התכונות האלה באמת משפיעות. התבונה אינה נשארת כסתם שריד של המעבר מ"מבוכים ודרקונים", אלא מסייעת כמעט לכל השחקנים לחדש את מאגר נקודות הכישוף שלהם.

ארבע הדמויות מתחילות בחדר הכניסה למצודה. וכאן המקום לציין את יתרונו הגדול של המשחק - הגרפיקה והממשק הגרפי. על הצג מופיעה הטירה כפי שרואים אותה הגיבורים. כשסמן העכבר זז לצידה של התמונה, מסתובבים הגיבורים לאותו הצד, והתמונה שלנגד עיני השחקן משתנה. כשהסמן נמצא בחלקו העליון של המסך (וכפתור העכבר לחוץ) - השחקן באמת יראה כיצד הקיר (או החדר או המפלצת או...) מתקרבים לגיבוריו. כשהשחקן ילך לאחור - הדברים יתרחקו ממנו, וכל זאת בגרפיקה עשירה ובעלת פרספקטיבה אמינה.

מגניב, לא? - מאוד מגניב, אולם כאן נעוצה גם אחת הבעיות הגדולות ביותר במשחק. הוא מסתמך יותר מדי על גרפיקה: לדוגמה, מהר מאוד פגשה חבורתי במפלצת. היה זה מעין איש-עכברוש, שמקל מתכת בידו (או אולי זה לא היה מקל). הוא ניגש אלי ונלחם. פקדתי על חבורתי להילחם בו, ולאחר כעשרים שניות נגמר הקרב. מי היה איש-העכברוש? מה הוא היה? מה היה המקל? כיצד הוא נלחם בי? האם יש יצורים נוספים מבני מינו במבוך? ואם כן, כיצד אזהה אותם? כל השאלות הללו נותרו פתוחות. מאחר ואין אפילו שם להיאחז בו, אלא רק תמונה של יצור שהתקדם מולי ושפוצצתי אותו בכל לחש וחרב שהיו ברשותי, אינני יודע דבר על מה שאירע.

כאן גם הגענו לנקודה בעייתית נוספת: קרבות. אי אפשר לתת לכל אחד מהגיבורים הוראה נפרדת. כולם ילחמו או כולם ינוסו על נפשם. השחקן אינו יכול לשלוח רק את הלוחמים קדימה, ולהתיר לקוסם ולמתנקש להטיל פגיונות ולחשים מאחור. אמנם יש באפשרותך לבחור באיזה נשק יילחם כל אחד מהגיבורים (או איזה לחש יטיל) וללחוץ על כפתור הלחימה, אולם מרגע ששלחת את גיבוריך לקרב, אינך יכול עוד לשלוט בהם. מכאן יוצא שלמרות הגרפיקה המרהיבה של יצור מתקרב, מתקיף, נסוג, מתקרב, מניף את חרבו וכו' - קשה להבין מה באמת הולך תוך כדי הלחימה וכיצד שולטים בגיבורים (אפילו בשליטה המוגבלת). אלו מאיתנו שאוהבים לנהל את המערכה מרחוק, לקבוע מה יעשו חייליהם ולתת להם לעשות את העבודה השחורה - יהנו מאוד מהכפתור "לחימה" המשאיר את ניהול הקרב בידי השחקנים. אלו מאיתנו הצמאים יותר לדם, ומעדיפים להזיז בעצמם את החרב, בוודאי ירתעו בגועל משיטת הקרב הזו.

לסיכום, ההתקנה קשה אך אפשר להתגבר עליה. הגרפיקה אינטראקטיבית ביותר, אך היות הממשק גרפי בלבד מעלה מספר בעיות, שמעיבות על ההנאה מהמשחק. המשחק מכיל מספר גדול של מבוכים ואפשרויות, ועל כן אין זה סביר שימאס במהרה.

כן, הקס מציע כניסה למשחק תפקידים וירטואלי, ככל שניתן במגבלות הצג הפשוט.

PC

היחפן בבוורלי הילס?

מאת: עידו שמש

גבירותי ורבותי, שימו לב, שימו לב!

היחפן מבוורלי הילס הגיע! עכשיו הוא כאן, עם קווסט חדש המבוסס על סדרת הטלוויזיה.

מה, לא מכירים? בסדר, סיפור המשחק הוא כזה: ג'ד ומשפחתו הם אנשים עניים ומסכנים, החיים בבקתה עלובה בתוך יער גדול (זה חיים זה?). ערב אחד, כאשר ג'ד יוצא לצוד ארנבת לארוחת ערב, הוא מגלה בשטח הבקתה נפט. כדי להפוך לאיש עשיר, הוא מוכר את ביתו והנפט לאיש עסקים, ובתמורה מקבל מיליוני דולרים. הצעד הבא הוא הגיוני - הוא עובר לגור בבוורלי הילס, אבל למה דברים כאלה קורים רק בסרטים ובמשחקים ולא אצלי בחצר?

שכניו החדשים בבוורלי הילס אינם מרוצים מהצטרפותו לשכונה, ומתכננים תחבולות שונות כדי להבריח את היחפן ומשפחתו מהעיר. לעומת זאת, היחפן מנסה להשתלב בשכונה, אך הוא לא כל כך מצליח לעשות זאת, וגורם לסיבוכים נוספים, כגון: חטיפת אמו של היחפן במהלך המשחק ועוד צרות ובעיות. אך למרות זאת, בכל פעם שהשכנים מנסים להבריח את היחפן, הם נכשלים, והיחפן יוצא כאשר ידו על העליונה.

בוא נדבר קצת עליך. מטרתך במשחק היא להצעיד את היחפן ומשפחתו לעושר ולכבוד. כדי לבצע משימה זו יהיה עליך לעבור שבעה שלבים שונים, שבהם בין היתר תמצא נפט, תחפש רחובות וכבישים, ותאלתר פתרונות כיאה למשפחת היחפן.

המשחק משלב בתוכו מספר סגנונות משחק, וחוץ מהקווסט בחלק מהשלבים יש גם אלמנטים של פעולה והרפתקה - שילוב מרענן שהופך את המשחק למגוון יותר. יש גם הרבה הומור במשחק, בשלבים מסוימים.

הממשק במשחק עובד בשיטת "הצבע ולחץ" - את כל הפעולות שתרצה לבצע תעשה בעזרת לחיצה על הדבר או החפץ - והפעולה תתבצע. יש לציין גם, בהקשר זה, את תוכנית ההתקנה המתקדמת של המשחק, שבודקת את קובצי ההפעלה במחשב. אם דרישות המשחק מקובצי ההפעלה של המחשב שלך אינן כמו הקבצים עצמם, תוכנית ההתקנה תודיע לך על כך ותשאל אם לעדכן את הקבצים.

עוד חידוש מועיל ביותר במשחק הוא קובץ של טיפים, שנותן לך פתרון של כל החידות במשחק, וכאשר תתקע במקום מסוים תוכל לעיין בקובץ ולמצוא את הפתרון לחידה. או שאולי הם בעצם רוצים לייבש לנו את מדור הטיפים, או לחסל את פינת ה"הצילו" בלוח?

הגרפיקה במשחק מודגשת מאוד בחלק מהשלבים, ובחלק אחר מודגשת פחות, לדוגמה: בשלב הראשון היער נראה כמעט אמיתי, ואילו בשלב השני בכביש הכל נראה בכלל לא מציאותי. יש גם הרבה אפקטים קוליים נחמדים ביחפן מבוורלי הילס וגם המוסיקה בסדר, למרות שאינה מגוונת מספיק ומשתנה רק אחת לשלב. אם להשתמש בקלישאות הרגילות של סוף כתבה, המשחק נחמד מאוד, ולכל מי שרוצה ליהנות ממשחק מחשב טוב - משחק זה מומלץ.

אז הצעד את היחפן מתחתית המדרגה אל העושר והתהילה - הוא ומשפחתו סומכים עליך!

טיפים:

- ★ בשלב הראשון, קח את הרובה והמחסניות מהבקתה, חפש עוד מחסנית ביער, הברח את הדוב וחזיר הבר, ורדוף אחר הארנבת עד שהיא תיתקע בביצה. שם תירה בה ותמצא נפט.
- ★ בשלב השני, שים לב היטב לשלטים המתייחסים ל-"LA" - הם חשובים מאוד! כאשר תגיע לחלק השני, פנה רק מתי שתראה את השלט "BMW or better".
- ★ בשלב השלישי, שלם את הדולר וקח מפה, הסתובב בכל השכונה עד שתמצא בית שרשום עליו CLAMPETT - זהו ביתך החדש.
- ★ בשלב הרביעי, קח את המפתח לביתך ממנהל הבנק המתגורר בבית ליד החצר שלך. קח את השלט מחדר האורחים בביתך ואת קליפת הבננה מהמטבח. השתמש בשלט כדי לפתוח את המוסך וקח משם גרזן, ובעזרתו כרות את העמוד הגבוה מהחצר.

צ י ו נ י ם

גרפיקה:	💣💣💣💣
קול (כרטיס קול):	💣💣💣💣
כיף:	💣💣💣💣 וחצי
ציון כללי:	💣💣💣💣

שווה את המחיר? לכל אוהבי הקווסטים - כדאי ביותר.

LOCK-ON

משחק במחיר הקרן

מאת: שי צוהר ושי יפת

אחרי שכבר כמה גיליונות מתפרסמות בוויז מודעות על האביזר/המשחק החדש הזה, מתפנה סוף סוף וויז לכתוב עמוד על הדבר הזה. ולא שלא רצינו - אבל תמיד היו משחקים חדשים או גימיקים דחופים יותר, וכך, רק עכשיו אנחנו מדווחים על הפלא החדש - ה-LOCK ON של חברת סגה.

בחיינו שזה פלא. מי שזוכר את הכתבה על הקווייזר, בטח זוכר את סיפור רובי הלייזר ומשחק הפגיעות הנהדר - כל שחקן מצויד ברובה ומשקפת, וכך ניתן לנהל קרב אמיתי. סגה הפיקה את הרעיון הזה בערכה אישית - יש כאן אקדח שיכול לשגר קרן למרחק של 40 מטר, יש כאן משקפת בה פוגעת הקרן ואשר עליה מוקרן הניקוד של כל שחקן, ויש שני מצבי משחק: אימון, בו אתה מכין את עצמך לקראת הרגע הגדול, וקרב, בו אתה נלחם פנים מול פנים (או משקפת מול משקפת) מול יריביך.

המשחק החל: אם יפגעו בך, תשמע צפצופים עזים מכיוון המשקפת, והאות H תהבהב לך על צג העין. אם תתגלה ככישלון אמיתי ויגמרו לך הפסילות, תופיע האות F על העדשה, ואז תיפסל ותצא מן המשחק לעולם שכולו טוב.

יש גם אופציה של ירית HIGH POWER. תוכל לירות רק 10 יריות כאלו במהלך משחק אחד, אך אם תפגע תוכל לגרום למתחריך לאבד 3 נקודות במכה אחת!

לדקורטיביים שבינינו, מספקת סגה עם ערכת האקדח ויחידת הראש גם סט מדבקות, כך שכל אחד יוכל לעצב את ערכתו כרצונו. בסוף עוד יעשו תחרות על "האקדח היפה ביותר" וכו'...

סוגי המשחקים

משחק ליחיד: מיועד לילדים שעוד לא התארגנו בקבוצה. המשחק ליחיד הוא די משעמם, מאחר שכל מה שאתה צריך לעשות הוא לפגוע במטרה שאינה זזה.

משחקים לקבוצה: מיועדים לילדים שכן התארגנו בקבוצה. יש כמה משחקים מהסוג הזה.

1. משחק הדגל: כל קבוצה בוחרת בסיס ומניחה דגל (או כל דבר אחר) בתוך הבסיס. המנצח הוא זה שכובש את דגל האויב. כל השחקנים שנפגעו נכנסים לבסיס ל-5 שניות, ובתום הזמן הזה הם חוזרים לקרב. שחקן שהעדשה שלו מראה את האות F יוצא מן המשחק.

2. משחק מוגבל בזמן: בוחרים שופט אשר קובע זמן מוסכם על 2 הקבוצות - ולפי זמן זה משחקים. בתום הזמן כל קבוצה מסכמת את הנקודות שנשארו לחברי הקבוצה, והקבוצה שלחבריה נשארו הכי הרבה פסילות היא המנצחת.

3. משחק בעוצמה גבוהה: משחק שבו הקבוצה המנצחת, היא זו שמורידה את הניקוד של הקבוצה היריבה לאפס.

אקדח הלייזר מורכב מכמה חלקים: **מתג הבורר** - מאפשר לבחור בין משחק יחיד למשחק קבוצתי. **הדק** - לחיצה בודדת על ההדק תגרום לירייה אחת, ומספר היריות הוא בלתי מוגבל. לחיצה רצופה על ההדק מאפשרת 5 יריות בכל שנייה. כדי להקטין את טווח היריות (כשמשחקים באזור מתוחם) יש ללחוץ קלות על ההדק. **כפתור הספק גבוה** - כאשר תלחץ על כפתור זה ותלחץ על ההדק לאחר מכן, תוכל ליצור ירייה שתוריד ליריבך 3 פסילות. אתה יכול, כאמור, להשתמש באפשרות זו 10 פעמים במהלך המשחק. אם לא תלחץ על ההדק תוך 6 שניות מאז לחצת על כפתור ההספק הגבוה, תפסיד ירייה אחת מסוג זה (ההדק חייב להילחץ כל עוד נשמעים הצפצופים המהירים).

יחידת הראש מורכבת **ממתג בורר** - המאפשר לבחור בין מצב יחיד למצב קבוצתי (כאשר משחקים במצב קבוצתי מתג הבורר באקדח ומתג הבורר ביחידת הראש צריכים להיות במצב זהה) **ומחיישן** - זהו המרכיב במערכת הקולט את קרן האינפרא מהאקדח. אסור לכסות את החיישן במהלך המשחק.

קצת מידע

- ★ קרן האור היא מסוג אינפרא אדום והיא אינה מהווה סכנה למשתמש או לאנשים הסופגים את הקרן.
- ★ אל תירה כאשר סמן הפגיעה שלך משמיע קול.
- ★ נסה לפגוע כאשר אתה שומע את יחידת הראש מצפצפת, כי אז בטח תפגע.
- ★ נסה לחסוך ביריות הספק גבוה.
- ★ מחיר מומלץ לצרכן 199 ש"ח.

PC

ZOOL-2

מאת: דוד אידלס

תוך שניות לאחר הלחיצה על START, ‏ZOOL 2 חושף בפניך את כל הצבעים שביכולתו של אדם לראות, וגם כמה שבלתי אפשרי לראות בעין בלתי מזוינת. זהו משחק צבעוני להפליא ויש לו גוונים שמולם אפילו זיקית היתה מקבלת צבע ירוק (מוריקה, מתקנת אותי העורכת הלשונית) מרוב קנאה. זה יכול ליצור בעיה לפעמים, כאשר חלק תמים למראה של הרקע הופך במהרה למפלצת אכזרית, אך בדרך כלל הוא לא משאיר בך שום רצון לחזור לעולם האמיתי, חסר הצבעים, בהשוואה למשחק הזה.

והחוכמה הגרפית אינה נגמרת כאן. למרות שהוא יכול לצחוק בפרצוף של גרפיקות המשולשים התלת ממדיים, אפילו ה-PENTIUM האיתן יתמצמץ כאשר הוא ניצב מול ספרייטים של מכונות משחקים וגלגול מסכים מושלם. למשחק ZOOL 2 אין דאגות כאלה - האנימציה טובה בדיוק כפי שהיא היתה בגרסת ה-AMIGA (אשר הופיע בתחילת השנה), ורקעים הנעים ללא מאמץ מאחורי במות נראים כאן בשפע. עוד משהו: בזמן שהרעים הם קטנים ולא מרשימים, ZOOL עצמו גדול בצורה מתקבלת על הדעת.

אה, כן, ZOOZ. ‏ZOOZ היא חברתו של ZOOL אשר נוצרה במיוחד עבור הגרסה הזו של המשחק. אבל, לא כל כך ברור מדוע היא הופיעה בכלל: אם לא להתייחס לשוט שלה, שניהם מתנהגים ונעים בדיוק באותו אופן, חוץ מזה ש-ZOOL יכול לפלס את דרכו למעלה דרך תקרות מדומות ו-ZOOZ מעדיפה לשבור את הרצפה שמתחתיה. לכן אנחנו נתעלם ממנה עד סוף הכתבה (בנות זועמות או בנים פמיניסטים - עמכן ועמכם הסליחה). כמובן, אסור לשכוח את ZOON, כלב השעשוע ממימד אחר שלהם. ההתמחות שלו היא להופיע במשחקי בונוס אשר מופיעים בסוף כל שלב - אם הצלחת, כמובן, לאסוף את שלושת הסימנים המיוחדים. נכון, יש לו שני ראשים.

בכדי לעבור את השלב יש לאסוף כמות מספקת של סילונים המפוזרים על פני השטח, תוך שימוש ביכולת הנינג'ה של ZOOL, לטפס על הקירות ולהדוף את הרעים. אין כאן שום חידות או משהו מסובך כזה, אבל אם תחפש בהתמדה אולי תמצא חדר סודי. זה אומר שיש כאן סכנה שהמשחק יחזור על עצמו, אך למזלנו הרמות מפוזרות על שישה שלבים שונים לגמרי - כולל עולם מצריים, משחק לוח ושלב אחד המלא בסוכריות ומשקאות - כך שהתפאורה משתנה בדיוק בזמן שאתה מתחיל להשתעמם ממנה. לפעמים אלמנטים חדשים של משחק נזרקים פנימה, כמו נחשים שאפשר לרכב עליהם, או קוביות בלתי נראות שצריך לירות עליהן.

לירות? כן, לירות. ZOOL בוגד בדרכו של הנינג'ה בכך שהוא נושא על עצמו נשק מוסתר היורה כדורים. זה די אופייני, מפני שהוא נראה כבחור או יצור שלא יכול לתת מכות קרטה או משהו בסגנון הנינג'ה. ובאמת, טיפוס זריז על הקירות מסכם את יכולתו באומנויות הלחימה, וזה משהו שאפילו ילד קטן מסוגל לעשות - עם אמצעים מתאימים. אז לקרוא לו נינג'ה זה לא מדויק במיוחד, הרי בכדי להיות נינג'ה דרושים אימונים מפרכים עם מאסטר, המלמד אותך מיומנות מנטלית ופיזית. ללבוש מסכה מעל עינייך ולירות על אנשים זה פשוט לא מספיק. אבל, אולי במימד ה-N-י זה לא נכון.

חוץ מהמראה שלו, אין שום דבר חדשני ב-ZOOL 2. כן, פרט לעובדה שהכל בו נראה כל כך נכון ומתאים. ZOOL הוא דמות מצוינת אשר מגיבה בקלילות על פקודות המקלדת או הג'ויסטיק שלך. השלבים גדולים דיים בכדי להקנות למשחק את אווירת ההרפתקה והחיפוש, אך לא כל כך גדולים לאפשר לך ללכת בהם לאיבוד ולהסתובב בהם ללא סוף. רמת הקושי מספיק טובה, כך שכמעט ואין מצבים שאפשר להאשים את המשחק בפדיחה ולא את חוסר הזריזות שלך. וכמובן, כל דבר יותר מרגש ומשתף מהמשחק הקודם של ZOOL.

בזמן שהוא בכלל לא גדול כמו משחק הרפתקה או מדמה טיסה, ZOOL 2 תמיד מבדר. מראה הגיבור, למשל, שבכלל לא דומה לנמלה, המטפס על פחית משקה בכדי להשיג סוכריה אחרונה על מקל - המראה הזה תמיד יצליח להעלות חיוך על פניך (או לפחות הרמת גבה לאות הוקרה). לסיכום, המשחק זוכה וזכאי בהחלט למחמאות.

PC

התמונה מתבהרת - האמנם?

מאת: ד"ר וויז

בכל פעם שיוצא לשוק משחק מחשב חדש, המבקרים מספרים בהתלהבות כמה הגרפיקה מרשימה ומפרטים אודות טכניקת הפוליגונים של אותו משחק.

אולם, אם תראה את המשחק למישהו שאינו משתמש במחשב, סביר להניח שהוא יגיב בצורה הבאה: "אוי, איזו תמונה איומה!" הסיבה לכך נעוצה בעובדה שבהשוואה למציאות או אפילו לתמונה טלוויזיה, האיכות של תמונה ממוצעת על גבי צג מחשב היא די גרועה. הדבר אינו טמון בכוחם של המתכנתים או ברצונם של בתי התוכנה, המגבלה היא מגבלה של חומרת המחשב.

כרטיס התצוגה VGA שהיה סטנדרט במשך כמה שנים, מסוגל להציג 16 או 256 צבעים ברזולוציה של 640X480 נקודות. תמונת צבע אמיתית, מושג הנקרא TRUE COLOUR, דורשת 16.7 מיליון צבעים וכפי שניתן לראות, הדבר רחוק מאוד מכרטיס ה-VGA.

כיום, סופר VGA הפך לסטנדרט למרות שקיימים הבדלים טכניים בין יצרנים שונים. הדבר מאפשר להציג 16 צבעים ברזולוציה של 800X600 או 256 צבעים ברזולוציה של 640X480. בהתאם לכרטיס שברשותך, תהיה מסוגל להציג עד 16.7 מיליון צבעים ברזולוציה נמוכה מאוד או 16 צבעים ברזולוציה גבוהה מאוד של 1024X768. הבעיה היא שמעט מאוד משחקים ותוכנות נכתבים תוך לקיחה בחשבון של הרזולוציה הנוספת או היכולת הגרפית. מחשבים שאינם מסוג PC כגון אמיגה, ACRON או אפילו מקינטוש, מכילים בתוכם מעבדים גרפיים מיוחדים, כך שאפילו מחשב זול כמו האמיגה, מסוגל להציג גרפיקה טובה מזו של ה-PC.

במרוצת השנים האחרונות, היצרנים שיפרו מעט את המצב על ידי הגדלת כמות הזיכרון בכרטיס התצוגה (לכרטיס התצוגה זיכרון משלו נפרד מזיכרון המחשב), ובמקרים מסוימים הוסיפו מאיץ גרפי - רכיב מיוחד המשפר את מהירות הקרנת התמונה. הגורם שהניע אותם היה תוכנת Windows "המעבידה קשה" את כרטיס התצוגה. מרבית כרטיסי התצוגה האיכותיים, מגיעים רק עם 1M זיכרון עליהם כדי לחסוך בעלויות, אך לרוב ניתן להוסיף עליהם זיכרון (בדרך כלל עד 2M). חבל שאינם נמכרים עם 2M זיכרון מראש, כיוון שעד שיירכשו יותר כרטיסי תצוגה משופרים, יצרני ומתכנתי המשחקים יהיו חייבים להתאים את עצמם למצב הקיים - קרי הסטנדרט הנמוך - VGA.

עם 2M זיכרון, כרטיסים אלו מסוגלים להציג עד 16.7 מיליון צבעים (TRUE COLOUR) ברזולוציה של עד 1024X1280 ובקצב של 100Hz, כלומר התמונה מתעדכנת 100 פעם בשנייה. הדבר נותן תמונה טובה יותר מהתמונה שמופיעה על גבי מרקע הטלוויזיה - כל עוד התוכנה מסוגלת לספק את ה"סחורה".

אחד המחסומים הגדולים בדרך לאיכות תמונה גבוהה, הינו גודל הקבצים העצום שצריך כדי לאחסן מידע מסוג זה. הדבר נפתר במידת מה על ידי פיתוח שיטת הדחיסה - דחיסת גודל התמונה על ידי ביטול ביטים שלא השתנו. מזה זמן מה משתמשים בדחיסה כדי לחסוך מקום בתמונות דוממות, אך קבוצות יצרנים (פיליפס, סוני ועוד) עמלו יחדיו והגדירו סטנדרט חדש שנועד לדחיסת וידאו ורצף תמונות.

הסטנדרט נקרא: MPEG - (Moving Pictures Expert Group), והרעיון מאחוריו הינו להכניס 60 דקות של סרט וידאו על גבי תקליטור (CD) יחיד.

שיטת MPEG פועלת, אך חסרונה הגדול הינו בזה שהיא דורשת מחשב חזק מאוד, כיוון שהאנשים מעוניינים לראות את קטע הוידאו מיידית, כיוון שהמידע דחוס, יש צורך לפענח ולפתוח אותו בזמן אמיתי ולשם כך יש צורך בהרבה כוח מחשוב.

כדי לפתור את הבעיה, יש להכניס למחשב כרטיס נוסף שיטפל בפענוח הקבצים הדחוסים וישאיר את מעבד המחשב המרכזי פנוי למשימות אחרות, ברגע שהקבצים פוענחו, הם מועברים כרגיל דרך כרטיס התצוגה VGA או SVGA ומוצגים על גבי המסך.

כאן אנו נתקלים בבעיה חדשה. בגלל סיבות קדומות, החיבור בן 15 הפינים של כרטיס ה-SVGA יכול להעביר מקסימום 16 ביט צבע, מה שמגביל אותך ל-33,000 צבעים, ואינו יכול להעביר 24 ביט צבע הנדרש ל-TRUE COLOUR - 16.7 מיליון צבעים.

כיוון שהמולטימדיה הופכת לפופולרית יותר ויותר ומגבלת חיבור ה-VGA קיימת, הביא הדבר למפגש נוסף של VESA - (Video Electronic Standard Association), שפיתחו והסכימו על סטנדרט חדש: VMC - (Vesa Media Channel). הסטנדרט החדש מאפשר תקשורת 32 ביט בין הכרטיס הגרפי שלך לבין כרטיסים אחרים. הבעיה של VMC היא שהשיטה חדשה וכרטיס התצוגה הקיים שלך כמעט בוודאות לא יעבוד עם כרטיסי ה-VMC.

ישנן כמה חברות שפועלות בעניין, ישנם כמה מחשבי PC חדשים שעניין ה-VMC כבר בנוי בפנים וחברה אמריקנית אחת כבר הוציאה כרטיס MPEG תואם VMC.

אם אתה חושב שעליך לרכוש כרטיס VGA חדש, יש שתי אפשרויות: רכישת כרטיס VGA עם חיבור רגיל שיתחבר לכל כרטיס MPEG - אך זה כבר מיושן או, רכישת כרטיס עם חיבור VMC שהוא המלה האחרונה, אך הוא לא יתחבר לכרטיסי ה-MPEG הקיימים.

בשלב זה, הייתי מוסיף זיכרון לכרטיס שכבר יש לי, וממתין לאפשרות לרכוש כרטיס VMC, כיוון שבטווח הארוך, הוא ייתן תוצאות טובות יותר.

PC

אנימציה ממוחשבת

מאת: שחף בן-צור

כבר פירסמנו מספר פעמים בעבר מאמרים על אנימציה ממוחשבת, היכן וכיצד מכינים אותה. על מנת להגיע לרמת אנימציה כמו בפרסומות שבערוץ 2 החדש, ברור כי המחשב הביתי - הכי חזק ובעל המעבד החדיש ביותר כיום - לא יספיק.

אבל, אם אתם רוצים להתעסק באנימציה באופן שטחי יותר ולמטרות יותר "צנועות", כדאי שתעיפו מבט על התוכנה "אנימציה ממוחשבת" הנמכרת בחנויות בימים אלה.

תוכנה זו היא תוכנת אנימציה בעלת מספר אפשרויות, כשבה שיטות עבודה רבות. היא תוכנתה בארץ ולכן היא גם על טהרת העברית (החל מהתפריטים ועד להסברים).

כאשר רוצים ליצור אנימציה (ממוחשבת או לא) יש צורך לצייר מספר ציורים אשר ההבדל בין אחד לקודמו הוא מזערי - רצף של 24 תמונות כאלו מהווה שניית אנימציה אחת. לאחר בניית הדמות עצמה יש לבנות את הרקע עליו מתרחשת העלילה (יער, שדה, עיר וכדומה).

שלב הצביעה מגיע מייד לאחר מכן, והרצת כל התמונות, אחת אחרי השנייה, בקצב של 24 תמונות לשנייה יוצרת סרטון אנימציה. איכות האנימציה והציורים כבר תלויה ביוצר האנימציה (אמן ההנפשה - בשפה עברית יפה).

התוכנה "אנימציה ממוחשבת" מביאה לידיכם את כל הכלים הללו וכלים נוספים שיקלו עליכם את החיים.

כבר כעת חשוב להדגיש נקודת הבהרה משמעותית: אם לא התנסתם מעולם או באופן שטחי מאוד באנימציה על המחשב הביתי שלכם, כדאי לכם להתאמן קצת על תוכנות פשוטות יותר (כגון "סדנת האנימציה של אנה-ברברה" שהוצגה לפני מספר גיליונות). לעומת זאת, אם אתם כבר משופשפים מאוד בתחום האנימציה, ביצעתם כבר הרבה פרויקטים מרשימים שגובלים בתחום המולטימדיה ואתם רוצים ליצור דברים הדומים יותר לקליפים ב-M.T.V, רצוי שתשתמשו בתוכנה מורכבת יותר הקיימת בשוק.

למרות דברי "חוסר העידוד" הללו אני מאמין כי משתמשים רבים, בכל הגילאים והתחומים, ימצאו את "אנימציה ממוחשבת" ככלי המתאים בדיוק להם, שיכול לשמש אותם למספר דברים, כגון: מצגות צבעוניות המשלבות תנועה וצליל, סרטוני אנימציה קצרים כפתיחה לסרטי וידאו או משחקי מחשב ואפילו "כרטיס ביקור" הנטען עם הטענת התקליטון שלכם.

"אנימציה ממוחשבת" נותנת בידי המשתמש בה כלי ציור רבים: החל ממברשת פשוטה ועד שטחים מרובי צלעות וכד'. הצבעים בתוכנה אינם מוגבלים ותלויים ברמת המחשב שיש לכם.

בזמן עבודה על תמונה (לאחר הציור הראשוני) יש באפשרות המשתמש למחוק, להוסיף, לצבוע במעברים או בצבעים מלאים, ליצור אפקטים ולהעתיק את התמונה למסגרת הבאה כדי להימנע מציור כל העסק (במדויק) מחדש.

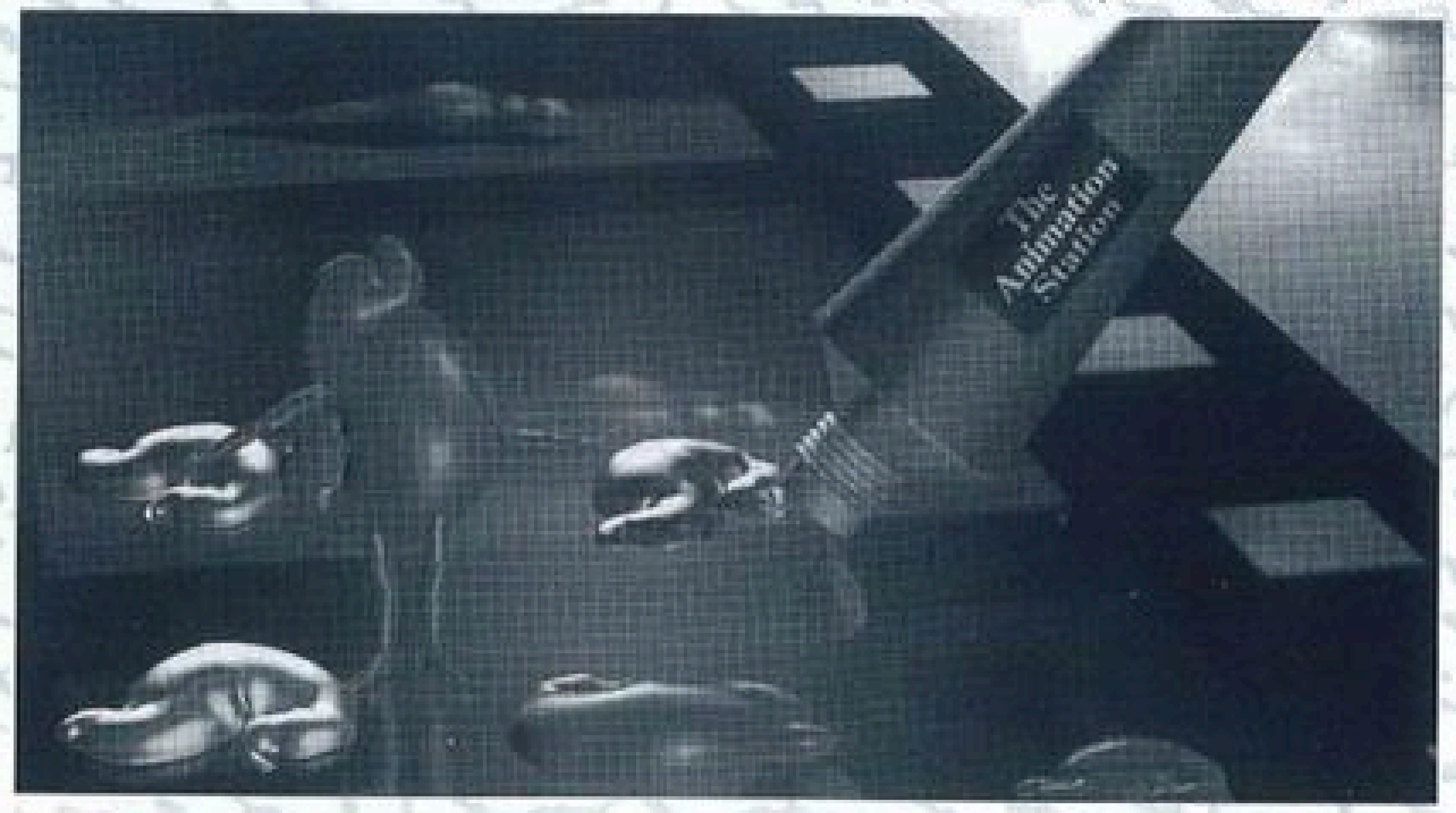
לאחר יצירת הרקע והתמונות יכול המאייר לערוך את סרט הוידאו: לקבוע באיזה רצף יוצגו התמונות, אילו צלילים יתלוו אליהן, ולסגור את ענייני הצבעים, הרקעים, מסלול התנועה, המיקומים השונים וכל שאר הדברים הדרושים. גם מבחינת השליטה על הסרט - התוכנה מספקת את כל הכלים הדרושים.

כפי שציינתי, התוכנה מיועדת למי שכבר יודע את יסודות האנימציה והשתמש בתוכנות קודמות, ולכן קיימת בה אפשרות להעביר קבצים ממספר תוכנות מוכרות לשרטוט או ציור, היישר לתוך תוכנת האנימציה ולהמשיך את העבודה על התוכנה עצמה.

החיסרון הגדול של התוכנה, כפי שציינתי, הוא "הנפילה" בין הכיסאות לגבי קהל המשתמשים. בגלל ריבוי התפריטים והמסכים של התוכנה ישתלטו עליה רק אנשים מנוסים. למרות שספר הלימוד של התוכנה הינו ממצה ומורחב באופן יוצא מהכלל, הוא אינו דואג להסביר מן היסוד את כללי האנימציה, ועל מנת להגיע לרמת אנימציה כפי שמצורפת לתוכנה, יש ללמוד את התוכנה ולהכיר אותה מכל הכיוונים וגם להיפך! אז רצוי מאוד לפני קניית התוכנה לבדוק אם אתם מוכנים לה ומוכנים לשבת וללמוד אותה - אבל בסך הכל... תוכנה מקיפה ומוצלחת מאוד. בהצלחה.

ציונים

סוג: תוכנה (אנימציה)
גרפיקה: ●●●●●
(כלי פיתוח רבים)
צליל: תמיכה באופן מלא
כייף: ●●● (למי שמתמצא)
כללי: ●●●
שווה את המחיר? בידקו היטב אם היא מתאימה לכם לפני הקנייה.



WIZ וויז

גיליון 42

היחידה הארצית לחקירות הנאה

המסכה!

מאת: שחף בן-צור

אם לא הייתם, למה אתם מחכים??? הסרט "המסכה" הוא אחד הסרטים המדהימים שהגיעו לאחרונה למסכינו, וזאת לאחר שסגר מידי ערב את קופות בתי הקולנוע בהם הוא הוצג...

הסרט מספר על פקיד בנק עלוב ומר נפש - סטנלי איפקיס, שנראה כי אלת המזל תמיד נמצאת בקצה השני של העולם כשהוא צריך אותה. לאחר שחברתו הלכה לקונצרט רוק עם חברה שלה (עם הכרטיסים שהוא קנה בשבילו), ולאחר שהוא נזרק מהמועדון החדש בעיר (למרות שחברו הזמין אותו), ואחרי שמכונית ה"הונדה סיביק" שלו מוחלפת תוך מתן תירוץ עלוב וסחיטת כספים, בטראנטה שיוצרה שלוש שנים לפני תרפ"ו - לאחר כל זה הוא מוצא בנהר מסכה, שלאחר בירור קצר ועל ידי כוחות מסתוריים, מתברר כי כל המעלה אותה על פרצופו הופך להיות יצור ירוק, בעל בגדים חסרי כל-טעם אופנתי אבל הכי חשוב... בעל התכונות הכי כמוסות של אותו בן אדם!

איפקיס, בחור טוב בדרך כלל, רוצה להיות רקדן מעולה, רומנטיקן ובעל חוש הומור כמו בסרטים המצוירים. ואכן, זה מה שקורה כאשר הוא לובש את המסכה - הוא הופך להיות דמוי אדם ירוק, בעל חוש ריקוד מפותח מאוד, הומור פרוע ותכונות של סרטים מצוירים.

מכאן העלילה מתחילה להסתבך כאשר הוא "מלווה" כסף מהבנק חמש דקות לפני שהמאפיה תכננה לשדוד את אותו הבנק. המשטרה, המאפיה וכל השאר נמצאים בעקבות היצור שזכה לכינוי "המסכה", משום שהם חושבים שזוהי מסכת גומי בלבד.

את המסכה אפשר להפעיל רק בזמן הלילה, וכך איפקיס מוצא את עצמו משתולל בלילה ונאלץ להתמודד עם התוצאות ביום, כגון איך להחביא אלפי דולרים בשטרות בתוך הבית, כאשר בדלת דופקת המשטרה.

"המסכה" הינו סרט מצחיק ומסקרן משתי סיבות - הראשונה: ג'ים קארי, שחקן מוכשר שרק לאחרונה הוצג בארץ סרטו "אייס ונטורה - בלש בצחוק". מי שראה אותו באחד מהסרטים הללו יבין שאין מוכשר ממנו לתפקידים אלה - לקארי פנים שעשויות מגומי ומיתרי קול המחוברים כנראה לסינטיסייזר. הוא מעוות את הפנים, מותח אותן, מכווץ, מחליף טונים מקול בס נמוך לקול צפצפני והכל בפחות משנייה.

הסיבה השנייה הינה האפקטים המיוחדים שעליהם אחראים אולפני ג'ורג' לוקאס, שהפכו להיות הגורם המוביל בכל מה שקשור להפיכת הבלתי-אפשרי לאפשרי.

בין שאר הישגי אולפנים אלה (שנקראים באנגלית "אור וקסם תעשייתי"), אפשר לזקוף את "מלחמת הכוכבים", "פארק היורה" ו"שליחות קטלנית 2". ההבדל הגדול בין הסרטים שהוזכרו לבין ה"מסכה", נעוץ בכך שבסרטים הקודמים הולבשו האפקטים על ידי מחשב על התפאורה (כמו בפארק היורה) או צולמו בנפרד (כמו בשליחות קטלנית 2). ב"מסכה" נעשו האפקטים על השחקן עצמו.

הכוונה היא, כמובן, אינה שלקחו את השחקן ועיוותו אותו במציאות, אלא שלאחר שהושלם הסרט עובדה התמונה עצמה על המסך, ללא צילומים נוספים וכל האפקטים נוספו על הדמות עצמה או נעשו עליה.

לדוגמה: כאשר בעלת הבית של איפקיס יורה בדמות הירוקה, הוא מתחמק מהכדורים על ידי עיוות המותנים פעם ימינה ופעם שמאלה, וירייה שהיתה מכוונת לאמצע הגוף עברה ללא פגע על ידי משיכת כל הגוף למעלה (כאשר הרגליים עדיין על הרצפה). בזמן הצילומים המקוריים, צולם קארי כאשר הוא מזיז את מותניו שמאלה ככל האפשר ואז ימינה ואז הוא משך את עצמו למעלה כמה שאפשר (ובדרך כמעט סדק כמה מעצמותיו).

בזמן עריכת הסרט הוכנס הסרט עצמו למחשב, ובעזרת המחשב עיבדו את התמונות והוסיפו לעיוותים והמתיחות של קארי את מה שצריך (עיוותו אותו הצידה עוד יותר ומתחו אותו עוד יותר). זה אולי נראה פשוט, אבל צריך לזכור כי יש להתחשב בתפאורה מאחורה ולהוסיף גם את החלקים שנחשפים עקב העיוותים הנוספים.

הסרט לא מסתפק רק במתיחות של חלקי הגוף, אלא היה צורך גם להוסיף כל מיני דברים אחרים: כאשר איפקיס רואה את החתיכה הבלונדינית, העיניים יוצאות לו מהחורים והלשון שלו מתגלגלת על השולחן, לאחר מכן הופך ראשו לדמות של זאב השורק לבחורה - בדיוק כמו בסרט המצויר שראה. כאן היה צריך השחקן לנהוג כאילו הכל קורה באמת ואז הוסיפו (שוב - על התמונה עצמה) את השינויים והתוספות (כמו הלשון או העיניים).

"המסכה" הוא סרט מטורף מבחינת עלילה, אבל מי שהולך לראות אותו זוכר אותו בגלל האפקטים ובגלל ג'ים קארי. ועם תגובה כזו של הצופים בעולם ובאולם לא נותר לנו אלא לקבוע להיפגש ב-"מסכה 2".

וב-"מסכה 3"... וב-"מסכה 4"... וב-...

CD PC

קליידוסוניק

מאת: שחף בן-צור

אוקיי, כולם להירגע! זה לא המשחק החדש של סוניק. מדובר הפעם במשהו באמת יוצא דופן ושונה ממה שנמכר עד היום בארץ.

קליידוסוניק הוא (כנראה) הכלאה של המלים קליידוסקופ (מכשיר מוזר כזה המציג השתקפויות של צורות) וסוניק - מוסיקה. התוכנה אכן עושה בדיוק את זה - היא מציגה תמונה מסוימת, מבצעת עליה כל מיני משחקי אפקטים וברקע אפשר לשמוע מוסיקה נעימה - זה הכל.

רבים מכם מעקמים בוודאי את האף ברגע זה ושואלים - זה הכל? אז למה זה טוב?

האמת היא שהקומפקט הזה באמת לא נועד למי שאוהב משחקי הרפתקאות או פעולה עתירי אפקטים וגרפיקה - הקומפקט הזה הוא למעשה מעין "שומר מסך" (ראה מסגרת נפרדת להסבר) וגם נועד להרגיע. אפשר לשים איזו תמונה שרוצים, ליצור את האפקטים המתאימים לכם ולהתרווח על הכסא ממול. להקשיב למוסיקה, לעצום עיניים ולהירגע - וכל זה מבלי לכבות את המחשב או להרוס את המסך.

את התמונות חילקו ל-6 קטגוריות: חלל - תמונות של מעבורת חלל, תמונות של כדור הארץ מהחלל או של כוכבי לכת, אדמה - תמונות נוף מ-ה-מ-מ-ו-ת מכל מיני מקומות נידחים בעולם, שמים - תמונות של עננים, מים - תמונות של חופים או שקיעות, שונות - כאן תמצאו כל מיני, ומן החי - תמונות של חיות נדירות ויפות.

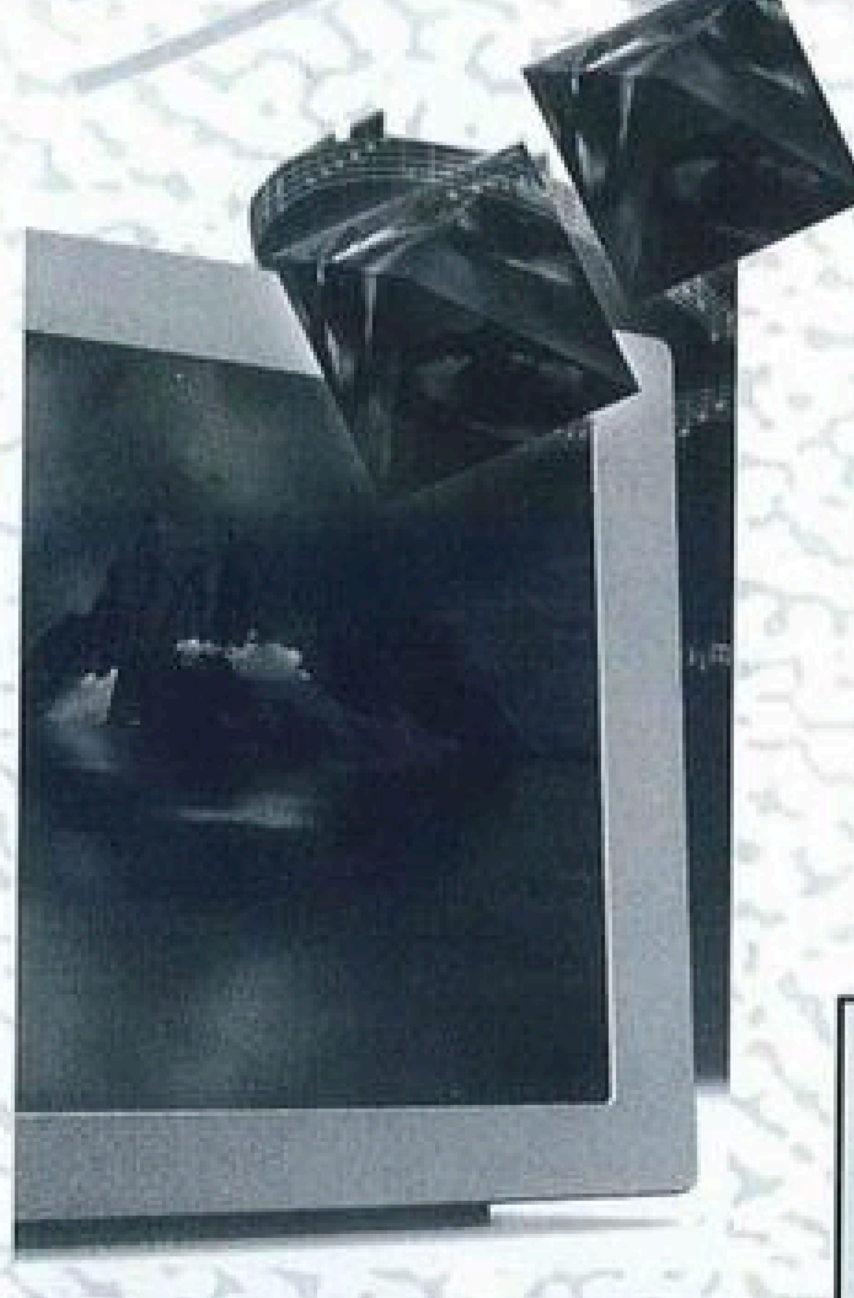
על כל אחת מהתמונות אפשר להוסיף אפקטים שונים כגון מים (התמונה נחצית לשתיים והחלק התחתון הוא השתקפות של העליון, והוא גם זז כמו במים) ועוד. אפשר להוסיף כל מיני צורות שמסתובבות סביב עצמן או במסך ומשתקפות ולמעשה, כמעט לכל כפתור יש אופציה אחרת.

המוסיקה גם היא מדהימה - אין כאן נעימות או שירים מוכרים (לא בארץ, בכל מקרה), ואפשר לשמוע אותם גם בתור קומפקט דיסק רגיל אבל יחד עם התמונות אנחנו מקבלים תוכנה יפהפיה.

אפשר גם להחליף את התמונות בתמונות פרטיות שלכם וליצור אפקטים חדשים משלכם המבוססים על האפקטים הקיימים (כדורים, השתקפויות וכדומה).

בגלל פשטות התוכנה ועצם הפעלתה מה- CD-ROM, היא אינה גוזלת כמעט מקום על הכונן הקשיח, ויכולה גם להוות מתנה נחמדה לכל אחד - בכל גיל. סביר להניח שכל מי שאוהב מוסיקה שקטה יהנה ממנה וכדאי לקנות לו את הקומפקט הזה.

לסיום, אפשר להגיד שזו התוכנה שתרגיע לכם את הנשמה.



שומר מסך - מה זה?

שומר מסך (SCREEN SAVER בלעז), הוא תוכנה קטנה שנכנסת לפעולה לאחר שהמחשב אינו מבצע כל פעולה (כולל אי הזזת העכבר), במשך זמן מוגדר (רצוי כ-5 דקות). על מנת למנוע את צריבת התמונה על המסך, ועל ידי כך לגרום לו נזק בלתי הפיך (למרות שהמסכים החדשים אמורים למנוע זאת, המצב הזה עדיין יכול לקרות לכולם) בא שומר המסך, שומר את מצב המחשב והמסכים בזיכרון ומתחיל בסדרת פעולות על המסך. אם יש שינוי במצב המערכת, כמו תזוזת עכבר או הקשת מקש מסוים, מפסיק שומר המסך את הפעולה באופן מיידי ומחזיר את מסך העבודה מבלי לשנותו כלל.

שומר המסך יכול לבצע כל מה שמתכנתים בשבילו - החל מסתם קווים צבעוניים וכלה בסרטונים שלמים - הכל כדי שהמסך יבצע פעולה כלשהי.

כיום נפוצים ביותר (גם למקינטוש) שומרי המסך After Dark, והם באים בסדרות לפי נושאים - "מסע בין כוכבים", "דיסני", "פלינטסטונס" וכד'. מומלץ להשקיע ולקנות אחד - הם גם נחמדים וגם יחסכו לכם הוצאה משולשת בעתיד לתיקון המסך!

ציונים

סוג: שומר מסך

גרפיקה: ★★★★

צליל: ★★★★★

כייף: טוב על מנת להירגע

כללי: ★★★★

שווה את המחיר? חבל שאין עוד כאלה.

THE LAWNMOWER MAN

מאת: דייזי כץ

הסרט LAWNMOWER MAN נחשב בקצת "פולחני", וזה לא הפריע לו לגרוף את 145,000,000 דולר תוך שנתיים מיום צאתו לאקרנים. פירושו של הדבר הוא שמי שמחזיק ברשיון להשתמש בו הרוויח, מרוויח וירוויח המון כסף. עכשיו, כאשר חברת TIME WARNER מחזיקה בו, היא לא מתכוונת שלא לנצל זאת עד הסוף.

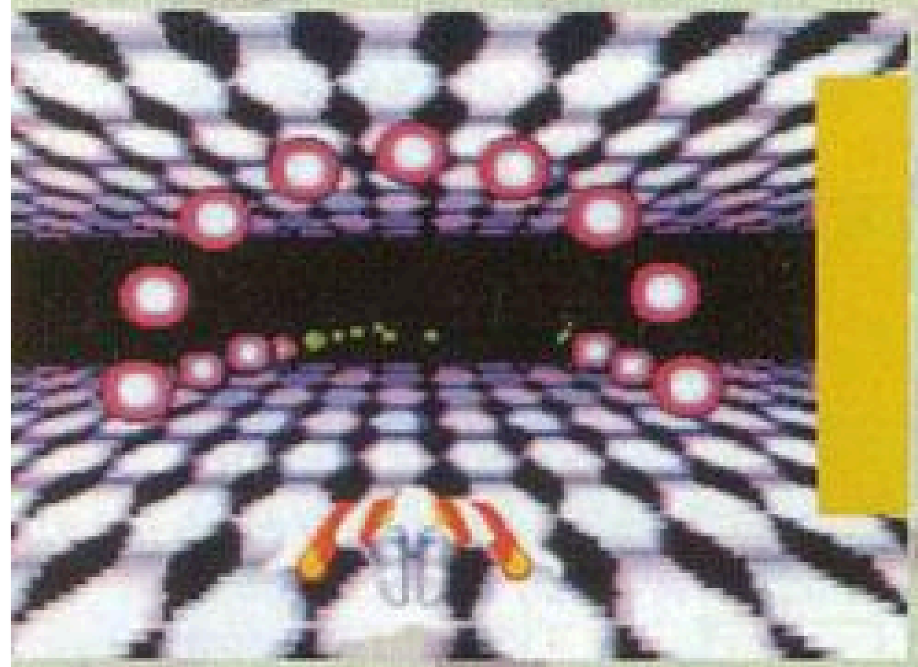
למרות שחברת WARNER מוציאה את המשחק לאור, מי שאחראי על פיתוח המשחק הוא צוות מתכנתי SCI - הם אלה שבנו את שתי הגרסאות הקודמות של המשחק: משחק ל-PC ומשחק לסופר נינטנדו. למעשה, זהו משחק של סופר נינטנדו שהוסב, וכעת גרסת המגה דרייב מבוססת עליו.

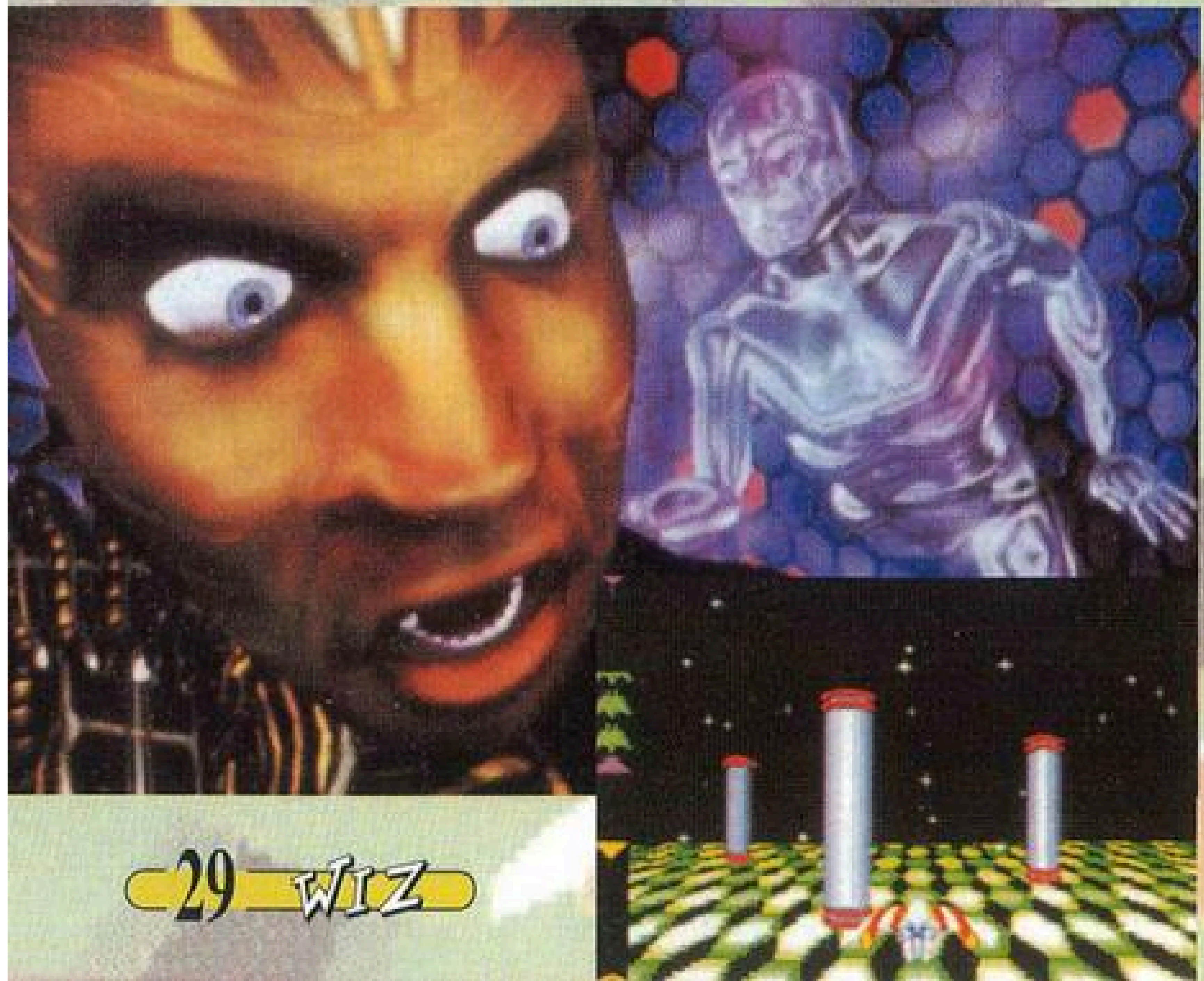
המשחק מורכב מחלקים של משחק רמות ובמות מדהים בסגנון VIRTUAL REALITY. בכדי להגיע ל-VR יש לאסוף דיסקים מיוחדים החבויים במקומות שונים ומשונים לאורך שלבי המשחק - מקומות כמו פחי אשפה או מאחורי השיחים. בין שלבי משחק המשטחים אתה "נשאב" למשחק פולשי חלל בנוסח מודרני, ובסוף כל שלב מחכה לך אחד הבוסים הרבים שתפגוש בדרכך, כמו למשל דבורים ענקיות מהמציאות המדומה.

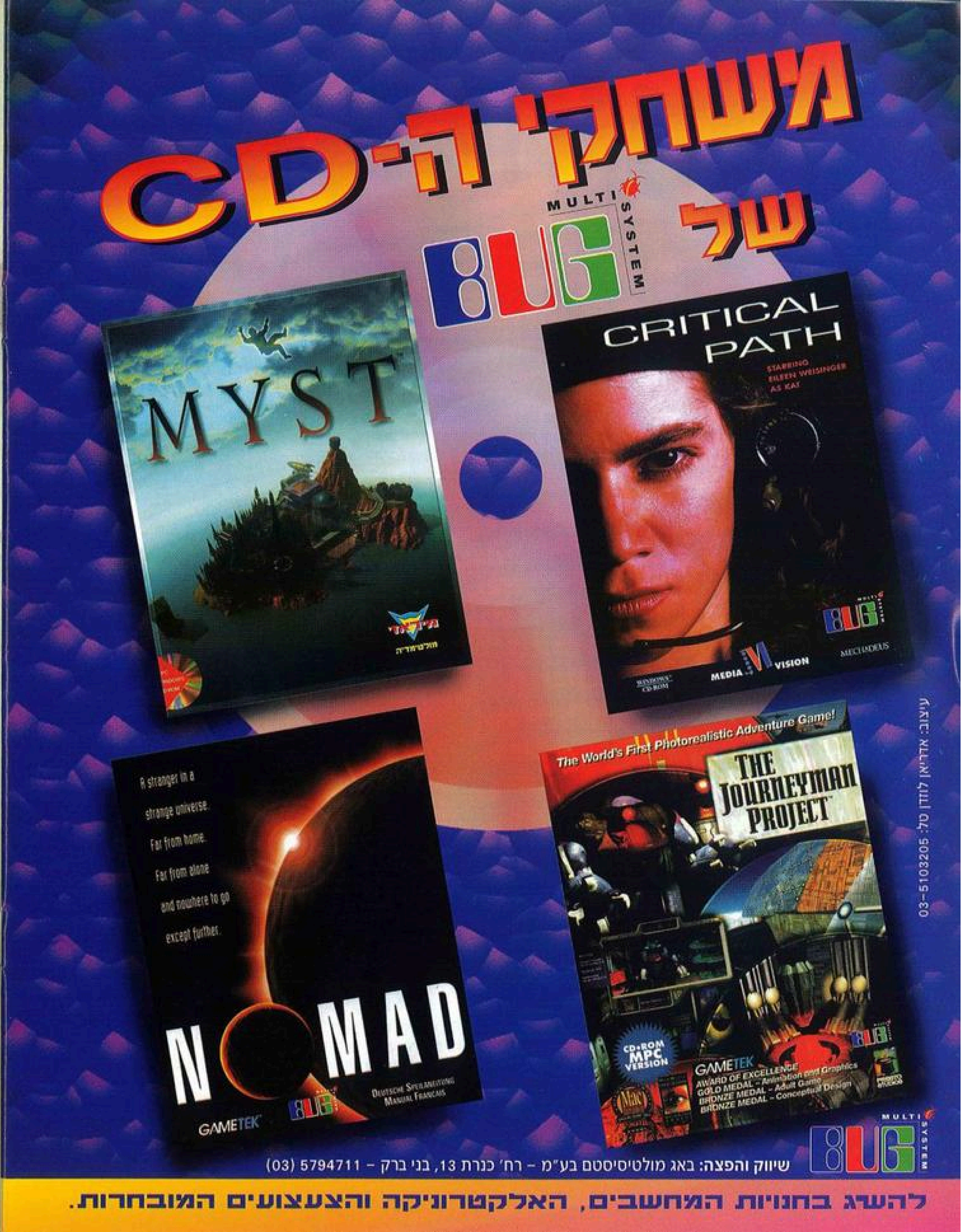
מגיעה המון תודה למתכנתים אשר שמעו לכל הביקורות שהצטברו אחרי הוצאתו לשוק של המשחק לסופר נינטנדו, ואשר צמצמו את כמות השלבים הקצת משעממים של משחקי הרמות והגדילו את שלבי ה-VR המצוינים.

גם מודל 7 מופיע כאן במיטבו. לשלב הטיסה, בפעם הראשונה על המגה דרייב, יש גרפיקת מודל 7 סופר מהירה, למרות שהיו אנשים שאמרו שאין במגה דרייב אפשרות לביצועים כאלה. בשלב הטיסה בתוך מנהרה הכל מסתובב ב-360 מעלות במהירות גדולה יותר מבגרסת סופר נינטנדו! כאן אתה יכול לשלוט על הגלגול בכדי להציב את אויביך ישר מולך. בשלב מסוים כל המסך זז מימין לשמאל ובחזרה - כל הזמן - אז על תשכח להדק חגורות, שלא תיפול מהכסא.

אם לא מספיק לכם כל זה, גם האנימציה שופרה מאוד, בכדי שנראה משחק הרבה יותר טוב. הנה, תראו...







הפינה של ד"ר WIZ

לאייל כפרי מבית יצחק יש כמה שאלות: מדוע אינכם כותבים בכל הביקורות למשחקי המחשב את דרישות המערכת? יכול להיווצר מצב לא נעים כאשר מישהו בעל מחשב חלש יקנה משחק שלא יעבוד על המחשב שלו. עוד משהו, האם המשחק QUEST FOR GLORY הגיע אי פעם לארץ? אם כן, היכן ניתן להשיג אותו? אם לא, מדוע?

אנו נשתדל לכתוב להבא את דרישות המערכת בכל משחק, אך אל תשכח שעל כל אריזת משחק מצוינות דרישות המערכת המינימליות.

המשחק Quest for Glory נמכר בארץ תחת השם העברי "הרצון לעוצמה", וניתן להשיגו בכל החנויות המוכרות משחקים תמורת 130 ש"ח.

אלמוני כותב לנו: אני מנוי לוויז כבר שנתיים ונהנה לקרוא את הכתבות המגוונות. אבל, למרות שהכתבות מושכות ולמרות שיש בהן מידע מועיל, לדעתי יש בהן יותר מדי תמונות ופחות מדי חומר כתוב ומעניין. כוונתי לכתבות נוסח ITCHI & SCRATCHY בגיליון 40 ומתקפת הפאסיפיק באותו גיליון, בהן יש תמונות גדולות - כאשר התמונות אפילו לא מהמשחק עצמו, אלא מהעטיפה שלו, דבר שכולם יכולים לראות בחנויות. לעומת זאת אם תשימו תמונות קטנות שלא תופסות חצי עמוד ומצולמות מהמשחק עצמו, הקוראים יוכלו לראות את רמת הגרפיקה במשחק ולהחליט אם הוא לטעמם או לא, לפני שירוצו לחפש אותו בחנויות. דבר נוסף שרציתי לבקש הוא שתכתבו לפחות כמה שורות בקשר לתמונת השער ובקשר לפוסטר, כדי שהקוראים ידעו מה הם תולים על הקיר.

אלמוני יקר! אתה צודק ואנו משתדלים להציג כתבות עם תמונות מעניינות ומתאימות. לעתים אין אפשרות לקבל תמונות טובות מסיבות שונות, אפילו מחוסר זמן. כיוון שמטרתנו להציג את עולם המשחקים ברצינות, אנו עושים כל מאמץ לצלם ולקבל את התמונות הטובות ביותר. אנו מקבלים את בקשתך לפרטים אודות הפוסטר ותמונת השער ותראה זאת כבר מהגיליונות הקרובים. מעבר לכך, חשוב לזכור כי עיתון אינו רק חומר כתוב ומלים, מלים, מלים. תמונות באיכות טובה ובעיצוב מוצלח שוות לפעמים הרבה יותר מאלף מלים.

יובל אורן כותב לנו: לפני זמן מה קניתי את המשחק פגיון הדמים ב-CD. כאשר ניסיתי להעלות אותו הוא לא עלה, אז התקשרתי לחברת מיראז' וביקשתי עזרה. הטכנאי שאל אותי מה צבע העטיפה וכשאמרתי שאת המשחק קניתי בלי האריזה - הוא לא הסכים לעזור לי. מדוע?

השאלה הופנתה לחברת מיראז' שהסבירה כי המשחקים הנמכרים בארץ ארוזים תמיד עם ציון השם מיראז' עליהם, וכחלק מהשירות חברת מיראז' מספקת עזרה בפתרון בעיות במשחקים. אם יש ברשותך משחק ללא אריזה, לא ייתכן שהוא מיוצר על ידי חברת מיראז', אלא יובא כנראה לארץ באופן פרטיזני ולכן הוא לא יזכה לשירות של חברתם.

לעמי מרקלס יש בעיה: כל משחק שאני משיג, אני מקליט לתקליטון גיבוי, אך המשחקים של היום הם בעלי יותר מ-10 מגה, ולכן אני קונה הרבה תקליטונים (בשנתיים האחרונות הוצאתי 800 ש"ח על תקליטונים). תן לי רעיון איך לגבות את המשחקים, בלי לקנות כל כך הרבה תקליטונים (לא ARJ או ZIP).

אכן עמי, זוהי אחת הבעיות הקשות מאז ומתמיד. אני יכול להציע לך ולקוראים רבים שני פתרונות מן החיים. הפתרון הזול הוא להשתמש באחת מתוכניות הגיבוי כגון Norton Backup. אמנם לא יהיה לך גיבוי של תקליטון על תקליטון אך התוכנה תיכנס לרוב בפחות תקליטונים מאשר המקור וכך תחסוך.

אפשרות שנייה - וכיום מציאותית מאוד - הינה לרכוש טייפ גיבוי. ניתן לרכוש כיום תמורת 1,000 ש"ח טייפ גיבוי המסוגל לגבות 250M על קלטת שמחירה כ-60 ש"ח. את הקלטת ניתן כמובן למחוק או להוסיף עליה גיבויים עד שהיא מתמלאת.

איתי בירון מחולון שואל האם וירוסים יכולים לחדור לתקליטור CD, והאם ניתן למצוא בארץ את קינג קווסט 7 ו-3-1 המקוריים?

איתי יקירי, תקליטור הינו CD-ROM כלומר Read Only Memory - אין אפשרות לכתוב עליו ולכן וירוס לא יכול להידבק - להיכתב בו. King Quest 6 הינו האחרון בסדרה כך שיש עוד זמן עד שתראה את 7. המשחקים הראשונים בסדרה לא יובאו לארץ באופן מסודר ולכן סביר להניח שלא תמצא אותם כיום.

רונן זלוטורינסקי מחולון שואל מדוע וויז הינו ירחון ולא שבועון ומה עדיף: כונן קטן - "3.5 או כונן "5.25.

רונן, תודה על המחמאה והלוואי ונוכל להוציא לאור שבועון 4 פעמים בחודש, אך - המאמץ שדורש וויז גם במתכונתו הנוכחית גדול מאוד, וניאלץ להסתפק בכך בשלב זה של חיינו.

לגבי הכוננים - בעולם הנאור, כבר שנים משתמשים בכונני "3.5, ואילו כונני ה-"5.25 כבר נחשבים למוצג כמעט ארכיוני. הסיבה לכך פשוטה - תקליטוני "3.5 קשיחים, קטנים ומכילים יותר חומר כך שאין כל טעם להשתמש ב-"5.25.

הבעיה היא שבישראל עדיין תפגוש חברים רבים שקנו מחשב לפי עיקרון העדר, כלומר "מה שיש לחבר, גם אני רוצה", ולכן אם יש לך צורך להחליף תקליטון עם חבר כדאי שיהיו לך בבית את שני סוגי הכוננים. אם אתה צריך לבחור בכונן יחיד - אני ממליץ באופן חד משמעי על "3.5 בלבד.

צור פנחס ממושב מאור שואל כיצד מעתיקים תוכנה מן הכונן הקשיח אל כונן A בגרסת DOS 6.2?

צור חביבי, בכל גרסת DOS שהיא, צורת ההעתקה הינה זהה, והיא מתבצעת בעזרת הפקודה COPY. ראשית, עליך להכין תקליטונים ריקים ומפורמטים, על ידי הכנסת תקליטון והקשת :FORMAT A. לאחר שיהיו לך מספיק תקליטונים, היכנס למחיצה שאותה אתה מעוניין להעתיק, הקש COPY = *.* A: ולחץ Enter. הפקודה מורה ל-DOS להעתיק כל קובץ אל התקליטון שבכונן A. שיטה חכמה יותר הינה תוכנית ה-XCOPY הקיימת רק בגרסת DOS 5 ומעלה. XCOPY קוראת את כל הקבצים לזיכרון המחשב הפנימי בבת אחת, ולאחר מכן כותבת אותם על גבי התקליטון. לתוכנית XCOPY יש יתרונות רבים וכדאי לך לעיין בספר הדרכה לפקודות DOS. אגב, הבעיה בהעתקה כפי שהסברתי, היא שאם יש יותר קבצים מהמקום בתקליטון - ההעתקה תיפסק כשהתקליטון הראשון יתמלא. לכן, אם ברצונך להעתיק או לגבות חומר רב, רצוי להשתמש בתוכנת גיבוי שגם יודעת לחלק את החומר לכמה תקליטונים שצריך, וגם מסוגלת לדחוס אותו ולחסוך בתקליטונים. ב-DOS 6.2 ישנה תוכנית גיבוי כזו ושמה MSBACKUP.EXE. לפרטים נוספים עיין בספר DOS.

שחר ללא פרטים נוספים מספר לנו שברשותו DR DOS גרסה 3.41, והוא אינו רואה קובץ CONFIG.SYS. שאלתו היא האם הוא יכול לבנות אותו בעצמו והאם הוא חיוני?

שחר מבני ברק (לפי המעטפה) שלום. כאשר מערכת ההפעלה DOS נטענת לזיכרון המחשב עם הפעלתו, DOS מחפשת שני קבצים: AUTOEXEC.BAT ו-CONFIG.SYS. קובץ AUTOEXEC.BAT נועד לכך, שאם אתה מעוניין להפעיל פקודות מסוימות באופן קבוע עם הפעלת המחשב, במקום שתקיש אותן בכל פעם - אתה יוצר קובץ בשם זה ובו יהיו רשומות הפקודות בסדר שהיית מקליד אותן.

קובץ CONFIG.SYS קובע כמה מקום DOS צריכה להשאיר בזיכרון הפנימי כדי שהכונן הקשיח יפעל מהר יותר לדוגמה, וכדי שעוד פעולות שונות ומשונות יוכלו להתבצע.

אם אין קבצים כאלו DOS תבקש ממך לשנות - אם יש צורך - את התאריך והשעה. פעולה זו נגרמת מחוסר הימצאותו של הקובץ AUTOEXEC.BAT. אם גם אין קובץ CONFIG.SYS, DOS קובעת בעצמה מינימום מסוים של FILES ו-BUFFERS, אלו הם מעין חוצצי זיכרון פנימיים של DOS.

תוכנות מודרניות ומחשבים עם כוננים קשיחים גדולים (מעל 100M), מחייבים שינוי בקובץ ה-CONFIG.SYS המקורי ואם הוא לא קיים, אתה חייב ליצור אחד כזה.

אני מציע לך לעבור בהקדם ל-DOS 6.2 של מיקרוסופט ולנטוש את Digital Reserch DOS שבה אתה משתמש. היא נחשבה לתוכנה טובה בעבר, אך כיום חסרונותיה גדולים מיתרונותיה.

לעת עתה, בהנחה שברשותך כונן קשיח של לפחות 120M ולפחות 640K זיכרון, צור קובץ CONFIG.SYS בדרך הבאה. הקש:

COPY CON CONFIG.SYS

FILES=30

BUFFERS=40

לחץ F6 ואחר כך על Enter.

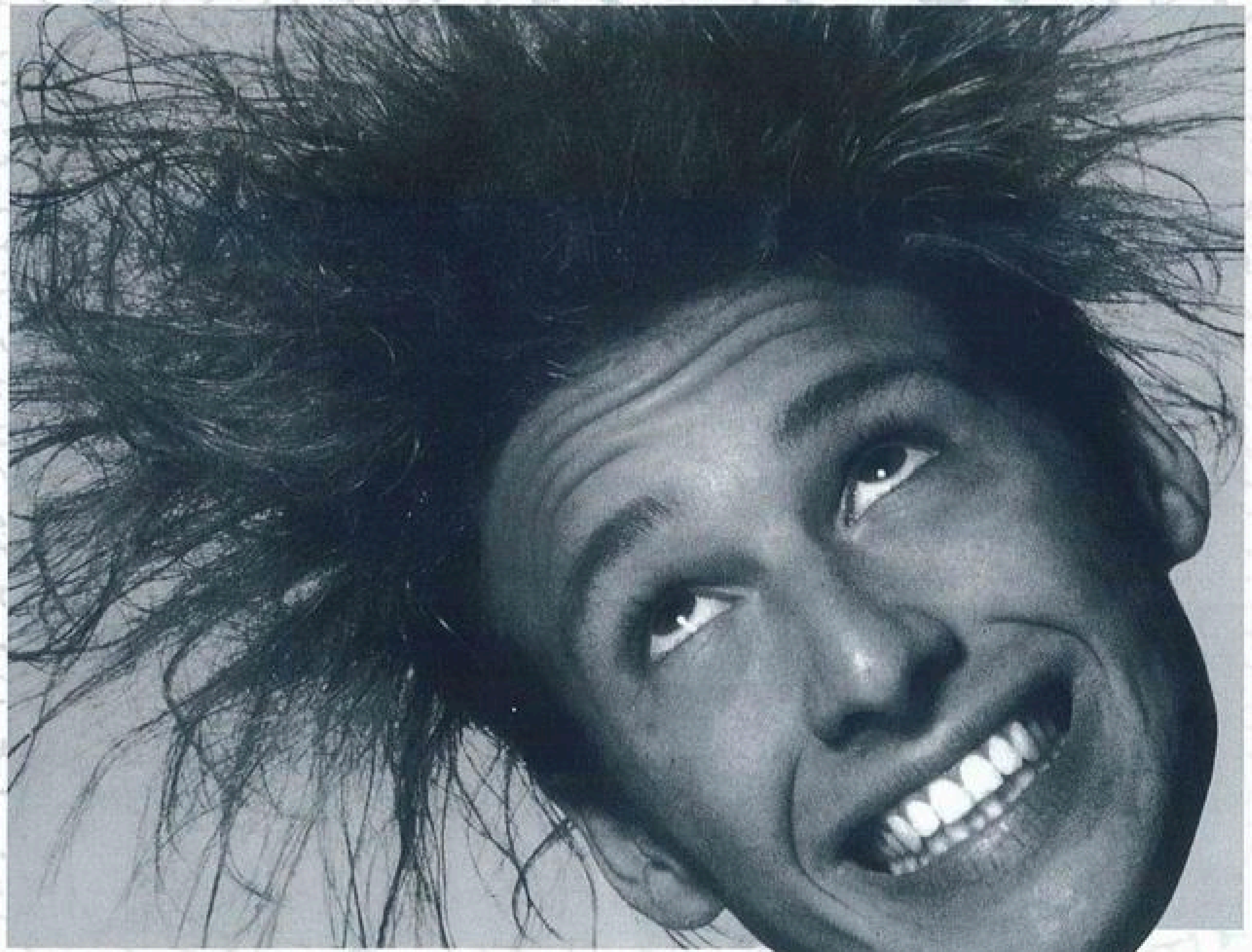
על המסך תופיע ההודעה 1 file(s) copied

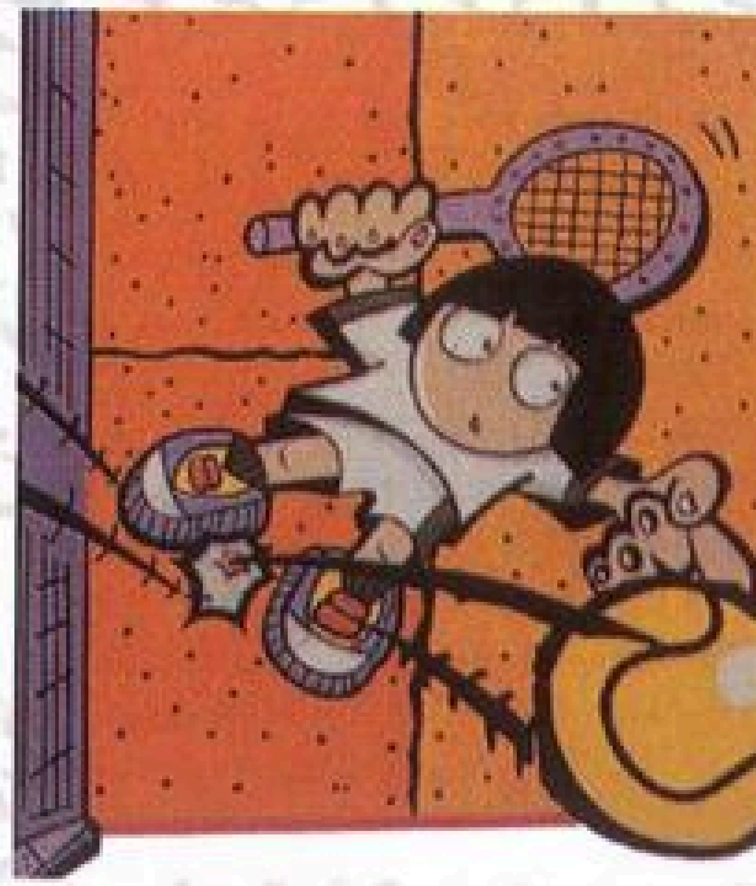
לחץ Alt-Ctrl-Del וקובץ ה-CONFIG החדש ייטען לזיכרון המחשב.

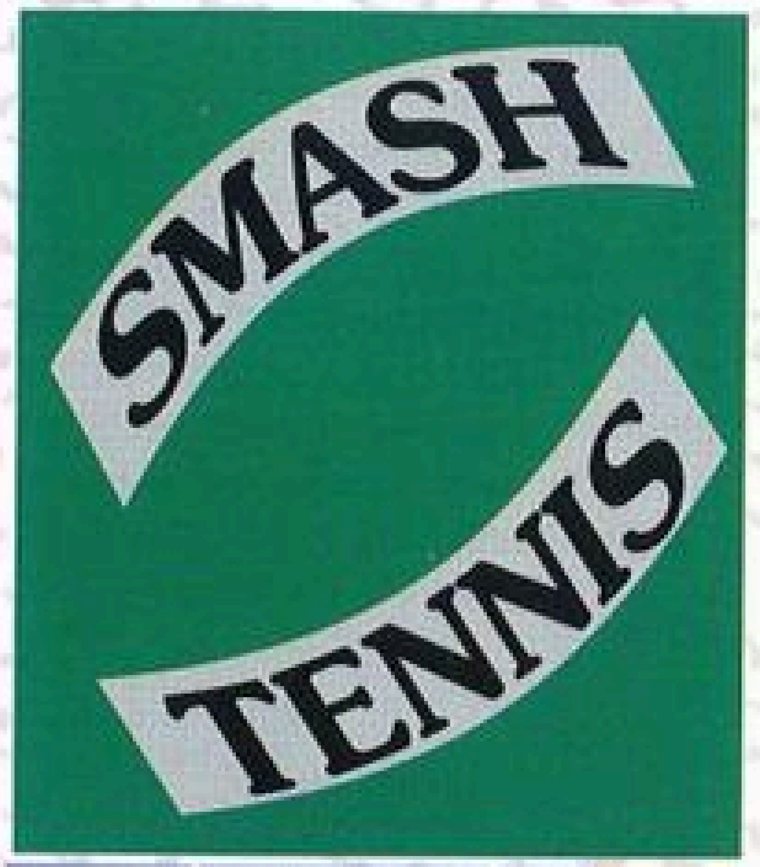
אסף דולב המעיד על עצמו כקורא שרוף של וויז, שואל מה ניתן לעשות כדי שקובץ התמיכה בעכבר MOUSE.COM ייטען אוטומטית כאשר הוא מבצע RESET, ושלא יצטרך בכל פעם להקיש את הפקודה.

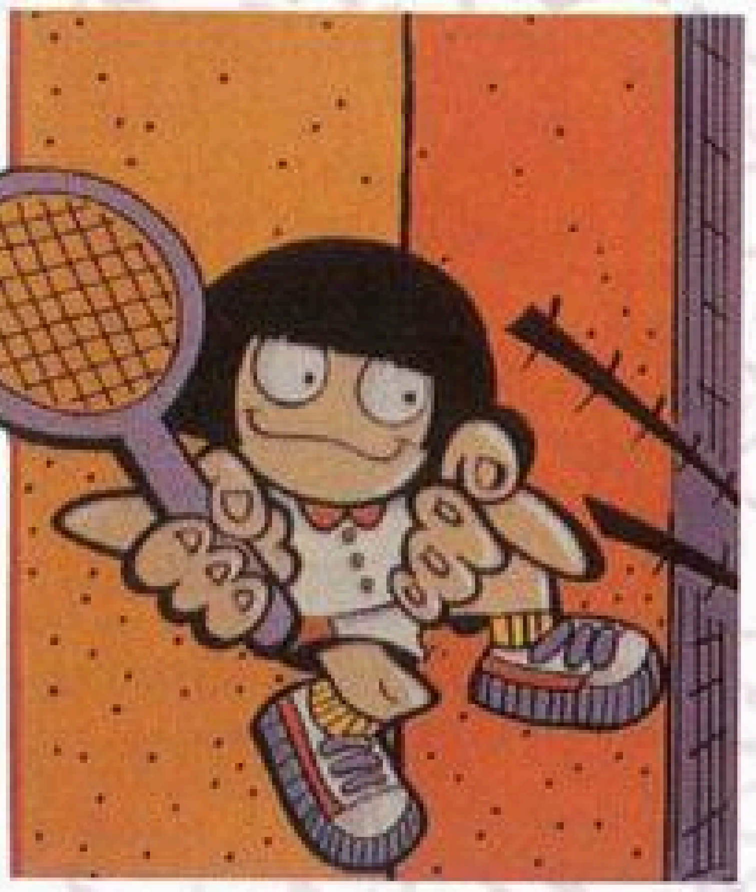
אסף יקירי, כאשר עניתי את התשובה הקודמת, לא חשבתי שכבר יהיה לה המשך. אז ככה: עליך להוסיף את השורה MOUSE.COM לקובץ ה-AUTOEXEC.BAT כדי שהמחשב יבצע זאת במקומך.

אם ברשותך DOS 5 ומעלה, קיימת תוכנית עריכה בשם EDIT.COM. כאשר אתה נמצא ב-\:C הקש EDIT AUTOEXEC.BAT, ולפניך ייפתח מסך הנראה כמו מסך עיבוד תמלילים. בעזרת מקש חץ מטה, נוע לשורה האחרונה ולחץ Enter כדי לפתוח שורה חדשה. הקש בשורה הריקה את הפקודה MOUSE (או את הפקודה כפי שאתה מקיש תמיד אם יש תוספת), לחץ על מקש Alt, אחריו על האות F (תפריט File) ואז על האות S (האפשרות Save) כדי לשמור את השינוי. בשלב זה, אתה יכול ללחוץ על כפתור RESET וראה זה פלא...









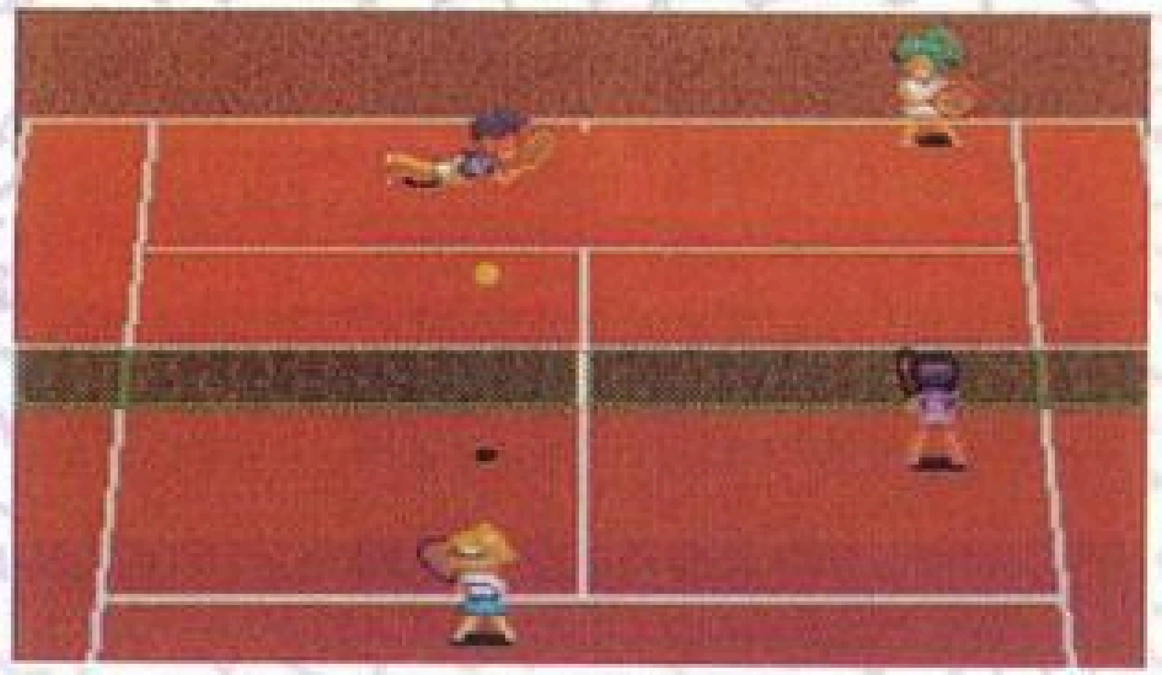
מאת: דייזי כץ

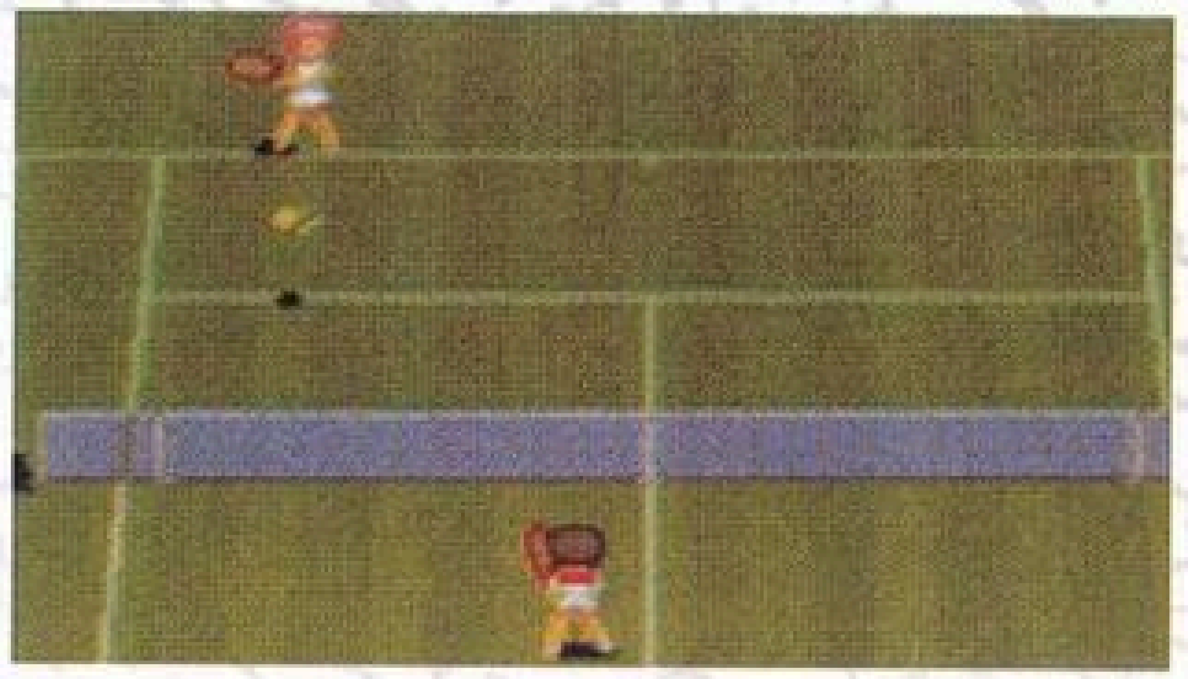
המשחק SMASH TENNIS הופיע גם תחת השם SUPER FAMILY TENNIS. בכדי להעריך היטב את המשחק ולזכות בהנאה מירבית, רצוי לשחק אותו בזוגות ובמכשיר המאפשר שימוש ביותר משני ג'ויסטיקים.

הדבר הראשון שתשים אליו לב במשחק זה, הוא גיוון מגרשי הטניס שבתוכו. בדרך כלל אתה בוחר במגרש מסוים ומתמיד לשחק עליו, אך אם בחרת באופציה WISTLESTOP, תקבל סיור בכל המגרשים שבמשחק. הם נמצאים לאורך החוף, על ההר ואפילו באולם ספורט סגור, בו אפשר לשמוע את ההדים והצעקות החוזרים כמה פעמים. לכל אחד מהמגרשים יש אנימציות מצחיקות, ממש על קצה המגרש ובמגרש המקדשים יש את הקטעים הטובים ביותר: הכדור יכול ליפול אל תוך בריכות קטנות הניצבות מסביב, אתה יכול להפחיד עורבים ישנים אשר יעופו מעל המגרש ואם תפגע ישר במקדש הקטן, יצורים קטנים ומפוחדים ירוצו ממנו. אם אתה משחק במגרש סגור, שים לב שוב להדים החוזרים מכל פינה. כאשר השמש עולה, העצים שמסביב מתחילים להטיל צללים על המגרש ומכמה מגרשים אפשר לראות גם אנשים המשחקים במגרשים מקבילים. ניתן אפילו (אם רוצים או אם מפשלים) לפגוע בחיות העוברות בסביבה.

בנוגע למשחקיות, המשחק עושה עבודה מצוינת ומקנה הצגה מדויקת של ענף ספורט הזה, למרות המבחר המצומצם של המהלכים המוצג כאן. כפי שזה קורה במשחקי טניס אחרים, ללמוד להגיש כדור לוקח קצת זמן, ובנוסף לכך קשה מאוד להרוויח נקודות בהגשה, מפני שהמחשב בדרך כלל חזק מאוד בהחזרות. אם אתה חושב שאתה הולך להפסיד כדור, כדאי לך ללחוץ פעמיים על שלט בכדי לצלול לעבר הכדור. זוהי האופציה המועדפת במשחק אחד על אחד נגד מחשב, מפני שלמחשב יש הרגל להגיש כדורי פינה מאוד מדויקים ולך לפעמים אין זמן לרוץ, בכדי להשיג אותם בזמן.

המשחק SMASH TENNIS הוא משחק מצוין. הגישה החמודה שלו מציבה אותו בנפרד מהאחרים וכך גם האשליה של מגרש גדול למשחק: בכל זאת אין כאן מספיק מהלכים בכדי לכסות את כל קשת היכולת והמגרש, אלא אם אתה משחק בממשק של ארבעה ג'ויסטיקים, שהוא האופציה המועדפת למשחק זה. מה שטוב בו, הן תגובות היריבים ליכולת שלך במשחק, אשר נותנות למשחק המשכיות בלתי פוסקת. "מערכת ההגאים" מגיבה בקלות רבה כדי להבטיח שאם פספסת כדור, זה רק באשמתך.





מאת: דייזי כץ

וואאווו! משחק אסטרטגיה על סופר נינטנדו! והוא גם טוב בנוסף לכך. METAL MARINES לוקח משמות ידועים כמו RAMPARTS, DUNE ו-BATTLESHIPS את כל המרכיבים בכדי ליצור משחק יוצא דופן על המערכת הזו.

המשחק מתקיים בעתיד. אתה עומד בראש צבא רובוטים מלחמתיים (קרב-טכ', אולי?) העומד לחסום, בעזרת הנשק המתוחכם שברשותו, את דרכם של השליטים הרעים. בחלק ה-RAMPART-י של המשחק, אתה חייב לבנות במהירות את קווי ההגנה שלך, עוד בטרם האויב החל בהתקפה. אם האויב נוחת, יש רק שתי צורות העומדות בפניך כדי לטפל בו - הנחתים שלך או מגדלי תותחים אוטומטיים - ואתה תסבול אם אין לך אף אחד מהם. ההגנה חשובה באותה מידה כמו ההתקפה, אז אתה מוכרח לבנות גם קיר של טילי קרקע-אוויר וראדאר, בכדי להדוף כל ניסיון התקפתי של האויב.

נמשיך? נמשיך! במרכיב ה-DUNE-י של המשחק, אתה צריך לגייס מספיק כסף בכדי להגדיל את הצבא שלך. זהו החלק הקשה ביותר בניהול המלחמה - לשלם עבורה. כל יחידה שאתה בונה עולה כסף והוצאות מצטברות תוך כדי התקדמות המשחק.

במה שנוגע ל-BATTLESHIPS, אין לך שום מידע היכן נמצא האויב, לכן הדרך היחידה לתפוס אותו היא לפגוע בו וביחידתו בירויות אקראיות. כמה טילים במקומות הנכונים ירסקו את קווי ההגנה של האויב, ואז ניתן יהיה להנחית שם פלוגת נחתים שלך. בכל פעם שאתה שולח טיל או פוצח בהתקפה על האויב, אתה מקבל הצגה קצרה של מטוס או טיל מכוחותיך המגיעים אל שטח האויב. זה מאוד נחמד בפעמים הראשונות, אבל קצת נמאס לאחר מכן.

ביחד, כל המרכיבים הללו יוצרים משחק שדורש המון טקטיקה ולפעמים קמצוץ של סבלנות, אך בתמורה לכך ניתן לך משחק ממכר מאוד, עם אחד הממשקים הקלים ביותר לשליטה במשחק מבין כל משחקי האסטרטגיה.

חוץ מהמשחק SIM CITY, בסופר נינטנדו יש מחסור גדול במשחקי אסטרטגיה הגונים. המשחק METAL MARINES הולך לשנות לטובה את חוסר האיזון הזה. קל לשחק בו, הוא מלא בפעילות ומהווה אתגר רציני. אבל, למרות כל הטוב שיש בו, חסר בו מרכיב חשוב אחד - מצב של שני שחקנים. בשביל ההתחלה זה טוב, אך שורה ארוכה של דמויות מחשב לא יכולה להחליף את ההרגשה הזו, כאשר אתה מורח על האדמה את היריב האנושי שיושב לידך. אבל חכו רגע, חכו שנייה, אפילו במצב של שחקן אחד - זוהי פשוט פעילות מעולם אחר.

MODEMS
כל אחד יכול

מאת: ניר צוק

"ייתכן כי נתקלת בעבר במופרעי מודם מרחפים באגף ספרי המחשב בחנויות ספרים, תוך כדי מלמול שברי משפטים בשפה לא מוכרת. אלה פסעו מעבר לגבול העדין, הם ממלאים את עיקר צורכיהם האנושיים והחברתיים בתיווכו של המודם.

ובכן, שיבושם להם, אבל אני? ייתכן והמושג תקשורת אלקטרונית עוד מעורר חלחלה בחוגים החברתיים אליהם אתה משתייך. ייתכן כי ברגע זה ממש מכים בך רגשי סלידה: אתה מחזיק בידך ספר על מודמים, כיצד זה הגעת לכך?

אתה מחפש מראה לבדוק אם כבר צצו להן שערות ירוקות מאוזניך.

הירגע. לא בהכרח עתיד אתה להצטרף לאותה חבורת תמהונים. אתה גם לא באמת מנותק. מחשבים ומודמים גורמים לך לחוש כך לעתים, אולם נראה כי אתה בדרך הנכונה להתגבר גם על כך.

מצאת כי אינך יכול להתחמק משימוש במודם - לצורכי עבודה או עסקים, או פשוט מכיוון שנשברת תחת לחץ ילדיך. תהיה הסיבה אשר תהיה, הספר שבידיך יסייע לך להתקין את המודם ולהשתמש בו - להתחבר."

כך נפתח הספר "MODEMS - כל אחד יכול" שיצא לאחרונה לאור בארץ בהוצאת באג. זהו תרגום של הספר "MODEMS FOR DUMMIES" של IDG BOOKS האמריקנית. מה שיפה בכל הסיפור, נעוץ בעובדה שספר זה הוא חלק מסדרה שלימה של ספרי מחשבים עם הכותרת "...FOR DUMMIES" סדרה זו, כשמה, נועדה לאנשים פשוטים, "רגילים" אשר באים במגע עם המחשב ורוצים לדעת קצת יותר על המכונה שרובצת לה מתחת לאצבעותיהם.

הסדרה הפכה, מייד עם צאתה לאור, לשלאגר היסטרי בארצות הברית ומסתבר שהפנייה "FOR DUMMIES" לא העליבה אנשים, אלא להיפך: היא נולדה מדיווחים של מוכרים בחנויות מחשבים אשר סיפרו על לקוחות שהגיעו ומלמלו משהו כזה - 'אני טמבל במחשבים, אבל אני בכל זאת רוצה להבין קצת. מה יש לך להציע לי?'. בעברית לא מצאו כנראה תרגום מוצלח למלה האנגלית "DUMMIES" (טיפשים? הדיוטות? כסילים? מטומטמים?) והחליטו להחליף אותה במשפט "כל אחד יכול".

ואכן - כל אחד יכול. אף פעם לא החזקתי מעצמי מבין גדול בתקשורת מחשבים או מומחה לספרות טכנית בתחום, כך שבעצם - אם מותר לגלוש לווידוי אישי - הרגשתי שהספר מיועד לאנשים כמוני, וכשהתחלתי לעיין בו לצורך הכתבה לא התאכזבתי.

זהו ספר בן כשלוש מאות עמוד שמספר כל מה שרצית לדעת על המודם ולא הספקת/העזת לשאול. דברים כמו: התקנה מהירה של המודם והתוכנה שלו; העברת וקבלת קבצים; שירותי הדואר האלקטרוני (E-MAIL); התקשרות עם רשתות מחשבים בינלאומיות, מאגרי מידע ושירותים מקוונים (PRODIGY, INTERNET, BBS וכו'); פתרון תקלות מודם, עצות לרכישת מודם, פקסימילה ותוכנות מודם - ועוד המון דברים המפורטים בין דפי הספר.

והכל יקיריי, הכל בשפה פשוטה להפליא - המון הסברים, המון טבלאות מפורטות ובהירות, ימבה צילומי מסך, המון טיפים שימושיים וברורים, עשרות עצות ואזהרות חשובות ותשובות - לכל שאלה שצצה בעבר, לכל בעיה המתעוררת בהווה ולכל תהייה שעלולה להופיע בעתיד. למעשה ההומור של הספר קצת צולע והניסוחים מנסים לפעמים למצוא חן בכוח או להיות שנונים בכל מחיר, אבל אני מעדיף צרות כאלה על ספר שמלא במונחים טכניים מסובכים ובלתי ניתנים לקריאה.

אם עוד לא סיפרתי לכם עד עכשיו שהספר מתאים גם למשתמשי DOS, גם למשתמשי Windows וגם למשתמשי מקינטוש - אמרתי עכשיו.

מה עוד? מסוף הספר למדתי שעוד ספרים מסדרת "כל אחד יכול" כבר עומדים בקנה, מחכים לקראת שיגור - מדריך PC מפורט, מדריך Windows 3.1 בגרסה העברית והאנגלית, ומדריך לשפת התכנות Visual Basic 3.

ואם אני כתבתי כתבה על מודמים - כל אחד יכול.

יריד PC שופינג • אולימפיאדת משחקי המחשב

PC - שופינג

גני התערוכה ת"א, חופשת חנוכה ימים: ג, ד, ה 29.11.94-1.12.94

אולימפיאדת משחקי מחשב

אלוף האלופים

כל המשחקים החדישים בתחרויות ואליפויות:
פלקון 3 • טטרים • פורמולה 3 • מתקפת המורדים
קרבות רחוב 2 • סימולטור טיסה • F-15 • SIM CITY 2000
ובסיום היריד בחירת אלוף האלופים!!!
בחסות אינטל pentium PROCESSOR בישראל

כשרונות חכמים

תחרות ארצית ייחודית: יצירת קליפים ממוחשבים • פיתוח תוכנות • בניית חומרה

הלומדיאדה

תצוגת משחקי חינוך • הפעלת משחקי העשרה ולומדה

מבצע ענק

יריד המכירות

תוכנות למשרד • מצגים ומדפסות • לומדות ומשחקים • מולטימדיה CD ROM
תוכנות לבית • מחשבים ודיסקים • תקשורת פקס/מודם • משחקי וידאו

גני התערוכה ת"א, חופשת חנוכה ימים: ג, ד, ה 29.11.94-1.12.94
כרטיסים ניתן לקנות החל מ-1/11/94 במשרדי הכרטיסים.
הנחות לועדי עובדים וקניה מרוכזת של מס' כרטיסים.

שמור!

קבוצת אנשים ומחשבים COMPUTERWORLD
עתונות
הדרכה
תערוכות
תוכנות
מועדון לקוחות

לפרטים נוספים: טל' 03-6385858

שמור!

הוקוס פוקוס

מאת: ערן בן-סער וליאור ברנע

כמה סוגי קוסמים יש במערכה שלכם? שישה? שישה עשר? מאה ואחד? טעות! יש לכם רק סוג אחד. "???", אתם בטח חושבים, "הרי יש לי מזמן, אלמנטאליסט ונקרומנסר. על מה הם מדברים?" אנחנו מדברים על העובדה הפשוטה שכל הקוסמים שלכם מפיקים קסם באותה הדרך, כולם ממלמלים מלות לחש, עושים כמה תנועות ידיים ולפעמים שורפים משהו תוך כדי. הקסמים שלהם שונים, אבל הקוסמות זהה.

הרעיון שלנו פשוט, מדוע לא להכניס מספר סוגי קוסמות למערכה שלכם, אחת לכל סוג של קוסם, ואז מזמן ואלמנטליסט יהיו כה שונים האחד מהשני עד שלא יהיו להם קסמים חופפים. מעולם לא שיחקנו את הרעיונות האלו, משום שהמצאנו אותם במהלך מערכת סופר גיבורים מטורללת משהו, אבל כדאי להציג אותם.

קוסמות (Wizardry)

הקוסמים הם הקוסמים הבסיסיים והמוכרים. הם משתמשים במחוות ידיים ובמלות לחש, כדי לכפוף את מהות הקסם לרצונם על פי נוסחאות ידועות מראש. כלומר, לקוסמים יהיה מספר רב של קסמים שהם בעצם נוסחאות ידועות ובדוקות מראש בעלות תוצאות קבועות. שאיפת חייו של קוסם היא להגדיל את הספרייה שלו כדי להיות בעל קסמים רבים ועוצמתיים יותר. קוסם תלוי בכמות הקסם הגולמי שסביבו ולא במצבו האישי - אם יהיה במקום רווי קסם יוכל להטיל לחשים רבים או עוצמתיים יותר. לעומת זאת, במקומות בהם נערכו קרבות קסם גדולים והמהות קטנה יותר ייחלש כוחו של הקוסם.

מנטאליזם (Mentalism)

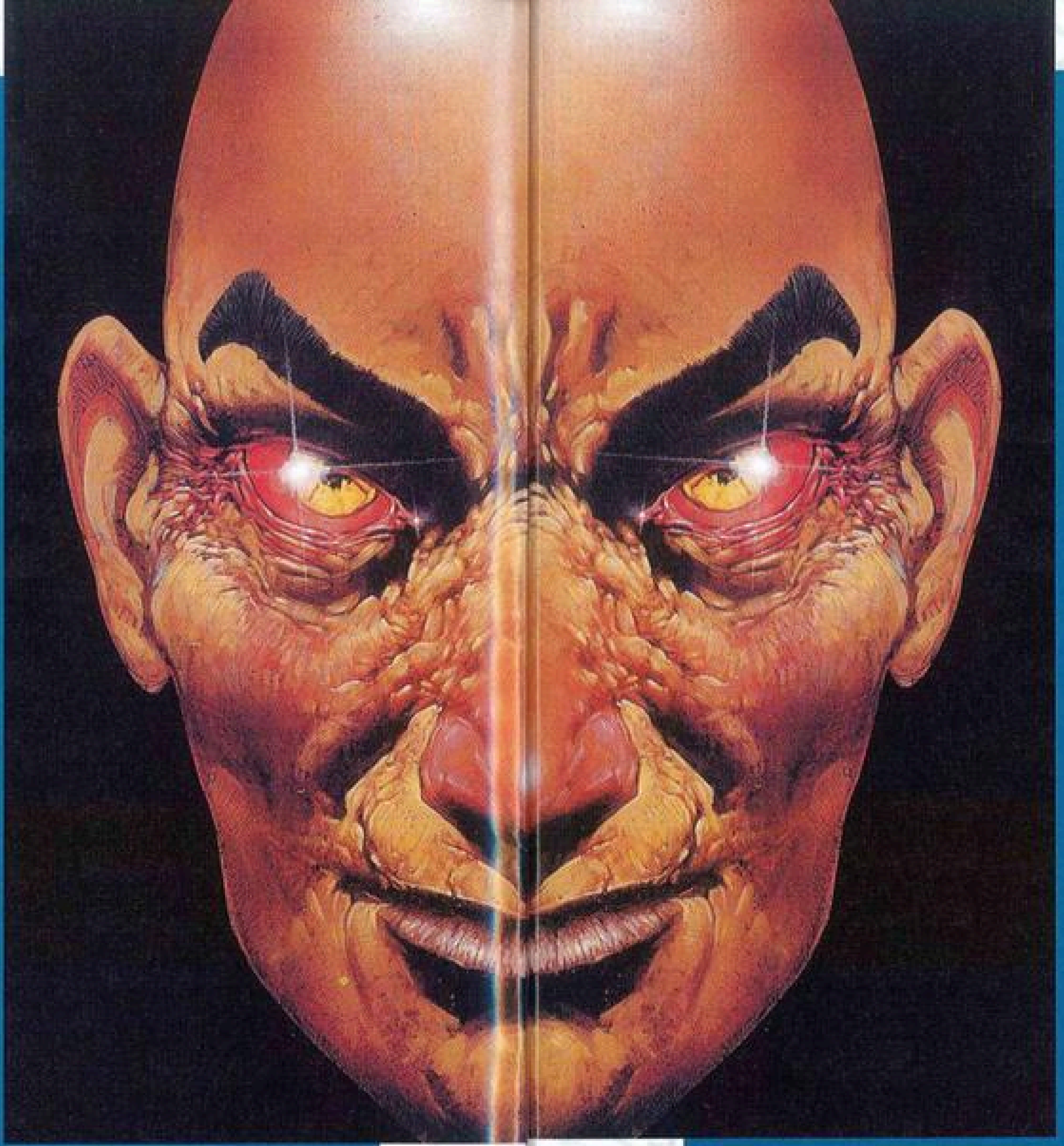
מנטאליסטים משתמשים בכוח מוחם ובמלת הכוונה כדי לגרום למהות הקסם לזרום דרכם ולפעול כרצונם. כדי להזיז סלע, למשל, יהיה על המנטאליסט להתרכז בהזזת הסלע ולהגיד מלה כלשהי (קרוב לוודאי זוז או נוע) כדי לגרום לסלע לזוז. למנטאליסטים אין לחשים וספרי לחשים, הם לומדים את כוח מוחם ומעצבים את קסמיהם לפי דרישות הרגע. מנטאליסט תלוי מאוד במצבו האישי - אם יהיה עייף או חולה יהיה לו קשה מאוד לעצב קסם, לעומת זאת הוא אינו תלוי בכמות הקסם שנמצאת באזור.

זימון (Conjuring)

שיטת הזימון היא שיטה מסובכת הדורשת ידע רב בכליאת שדים או יצורים ממישורים אחרים. עקרונית, המזמן מזמן אליו יצור כלשהו בעל כוחות הדרושים לו וכופה עליו, או משכנע אותו, לבצע עבורו מטלות. ישנן מספר דרכים לעשות זאת: אפשר לכלוא את היצור ולשחרר אותו תמורת עזרה, אפשר לעשות איתו עיסקה ולבצע משהו בתמורה לשירותיו, ואפשר לשכנע אותו כי הבקשה תתרום גם לתועלתו האישית. בדרך כלל לכל מזמן יש יצור אחד איתו יש לו חוזה ארוך טווח שעוזר למזמן בעת צרה, כגון בקרב או מלכודת, שכן לא תמיד יש זמן להתחיל ולצייר מעגלי קסם. מעשית אין למזמנים כוחות קסם, אלא פשוט ידע בטקסי זימון רבים ושונים, ומטרותיהם הן בדרך כלל גילוי השמות האמיתיים של שדים ויצורים, ולמידת טקסי זימון חזקים יותר ויותר. אגב, למזמן יכול להיות הסכם עם יצור כלשהו שיגן עליו, גם אם הוא חסר הכרה או גוסס, למען תמורה מאוחרת יותר.

אלמנטאליות (Elementalism)

אלמנטאליסטים משתמשים בשיטות קוסמות בסיסיות כדי לעצב ולשנות את האיזון בין היסודות המרכיבים את היקום, כרצונם. היסודות המרכיבים את היקום תלויים במערכה שלך והם יכולים להיות אש, אדמה, מים ואוויר או אפילו: אוויר, קור, אור, וויברציה, מים, גרביטציה, חום, חושך, אינרציה, אדמה, חשמל, אש, קרח, רוח, פלסמה, איזון, אתר, תוהו, הפרדה, נשמה וזמן (מרשים לא? זה לקוח מה-Elemental Companion של Rolemaster). כמו קוסמים, הם יכולים להגיע לתוצאות רבות ושונות, אבל שלא כמו קוסמים, הם אינם צריכים לטרוח הרבה מעבר לנוסחה (לחש) אחת לכל יסוד.



תיעול (Channeling)

מתעלים הם למעשה כהנים. הם משתמשים בתפילות ובקשות מאלים או יצורים עוצמתיים אחרים ואלו מתעלים קסם דרכם. עוצמת הקסם והקסם עצמו לא תלויים במטיל - אם מתעל תקוע בתוך בור עמוק עם חיות טרף והוא מתפלל למשגיח הרוחני שלו, הוא יכול לרחף החוצה, לטלפרט החוצה, החיות יכולות להפוך לאבן, קרקעית הבור יכולה להתרומם לגובה הקרקע, או כל תוצאה אחרת. הם משקיעים את זמנם בשירות האלים שלהם ובלמידת תפילות חדשות.

התקשרות (Divination)

מתקשרים לומדים טקסי מדיטציה רבים שבעזרתם הם יוצרים קשר עם רוחות ויצורים ממישורים אחרים, איתם הם מחליפים מידע. מתקשר הוא בדרך כלל בעל מקצוע שני (למשל מזמן-מתקשר), שכן אין בתקשור כל כוח קסם אלא רק מספר טקסים פשוטים. המתקשרים בדרך כלל מבלים את זמנם בחיפוש ותיעוד מידע רב בכל האפשר, כדי שיהיה להם מה להחליף עם יצורים אחרים. לעתים הם מנסים להשתמש בקשריהם על מנת לנסות ולגלות את העתיד. מתקשרים כאלו נקראים חוזי עתידות או אסטרולוגים.

אשליינות (Illusinism)

אשליינים משתמשים במחוות ובמלות לחש כדי לגרום למהות הקסם ללבוש צורה, צליל וריח כרצונם. הם לא יוצרים השפעות ממשיות על הטבע אלא רק גורמים לדברים להיראות כאילו הם משפיעים. התהליך הוא למעשה תהליך של טעינת יתר באזורי מהות מסוימים, בצורה שתגרום למהות להפוך לנראית. מספר הלחשים שלהם מוגבל, אבל לכל לחש ישנן דרגות עוצמה שונות ואשליינים מנסים להגיע לאשליות מציאותיות ככל האפשר על ידי מניפולציה טובה יותר של המהות.

קסם טקסי (Ritual Magic)

קוסם טקסי הוא קוסם שלחשיו מסובכים פי כמה וכמה מלחשי הקוסם הפשוט. הוא מבצע ריקודים, שירים וטקסים שלמים כדי להגיע לתוצאות ארוכות טווח (למשל גידול היבול או קללה), וכוח הקסם שלו תלוי באורך הטקס ובמורכבותו. כמו כן, ככל שמספר גדול יותר של קוסמים משתתף - כך גדולה ההשפעה של הטקס (וכמות ההשקעה של כל אחד מהם). מקורות הקסם שלהם הם שונים ועתיקים יותר מהמהות הרגילה, וקרובים מאוד לכוחות הטבע הבסיסיים.

שינוי (Transformation)

קוסמים מהסוג המשנה, משתמשים במהות הקסם כדי לשנות דברים קיימים, כגון חומר או רוח, ועל כן הם חייבים להיות מעין ערבוב של קוסם ומנטאליסט. הם משתמשים בנוסחאות כדי לתמרן את המהות שסביבם לתועלתם, ובכוח מוחם כדי לעצב את השינוי שהם רוצים לבצע. קוסמי שינוי סובלים מהחסרונות של הקוסמים והמנטאליסטים יחדיו, אבל היתרון הגדול בהם הוא העובדה כי הם יכולים ליזום שינויים בכמעט כל דבר קיים.

אלו רק תשע דוגמאות לסוגי קסם שונים. ניתן בהחלט לחשוב על עוד סוגים, וכל קטגוריה כזו כוללת מספר רב של קוסמים שונים. מזמנים יכולים להיות מזמני שדים, מזמני מתים, מזמני אלמנטאלים - מולם מתעלים יכולים להיות כוהני מלחמה, מרפאים, קוסמי-קרב. כל סוג של קוסם מוכר יכול להשתייך לאחת מתשע הקטגוריות, ההבדל הוא רק בשיטת הפקת הקסם שלו.

קוראים שחושבים שיצרו שיטת קסם מקורית משלהם יכולים לשלוח אותה אלינו, ואנו נפרסם אותה (אם היא תהיה מקורית ומעניינת) בכתבה מרוכזת נוספת על שיטות הפקת קסם.

עכשיו, כמה סוגים של קוסמים יש לכם?

לנצל את הכוח

מאת: ערן בן-סער

רופוס עמד ליד שולחנו הארוך ושלח מבט אחרון אל הספר הפתוח לפניו. מאחוריו שוליתו תורין עצר את נשימתו.

"שים לבו!" ציווה עליו רופוס וגלגל את שרוולי גלימתו הירוקה למעלה - כפי שדורשים המנהגים, "אני עומד להטיל לחש תיעול שיהפוך את הפגיון שעל השולחן לכלי בעל פוטנציאל לכוחות קסם."

תורין הנהן בראשו ורופוס החל להטיל את הלחש. הוא עשה זאת לאט ובזהירות, הוגה כל מלה באופן ברור ככל האפשר, גם כדי שתורין יבין אותו וילמד, אבל גם כדי להיות בטוח שכשתורין יעשה זאת בלי רשות (כפי שעשה כל דבר) הוא לא ישרוף לו את המגדל פעם נוספת.

מה משותף לכל הקוסמים חוץ מגלימות, זקן ושיעול כרוני? לכולם יש מטה, לרוב קסום, ולכולם יש שרשרות, טבעות, שיקויים ושאר חפצי קסם שונים ומשונים כדי לעזור להם בעת צרה. חלק מהם הם קונים או מוצאים במהלך הרפתקאותיהם, אבל חלק לא פחות קטן הם מכינים לבד ועל זה אני רוצה להרחיב: על הכנת חפצי הקסם מבחינה תיאורטית, בעזרת רופוס ושוליתו תורין, ומבחינת המשחק בעזרת שיטה להכנת כלי קסם.

קודם כל, מתי מתחילים קוסמים להכין חפצי קסם? ה-AD&D פוסק כי החל מדרגה 9, שאר השיטות לא מציבות מגבלות שכאלו, הן פשוט לוקחות כדבר ברור מאליו שכישרון הכנת כלי הקסם של הקוסם יהיה נמוך למדי בעת בניית הדמות, ורק לאחר זמן מה יהפוך לשימושי. בואו נזנח את כל כשרונות הכנת כלי קסם של כל השיטות ונבנה מבנה חדש, מציאותי יותר, להכנת כלי קסם (אם כי תצטרכו להתאים זאת איש איש לשיטתו הוא). ל-AD&D השתמשו בהתמחויות-לא-של-קרב במקום כשרונות.

הכישרון הראשון הדרוש להכנת כלי קסם נקרא תיעול קסם, ובמקביל אליו נמצא לחש (או סדרת לחשים לפי ROLEMASTER/MERP) באותו שם. הכישרון יושפע מתכונת התבונה של הדמות ושימושו הוא משולש: קודם כל קובע הכישרון את היכולת של הקוסם להחליט האם הכלי ניתן לטעינה בקסם או לא. מובן שאם לא, אין טעם לבזבז עליו זמן: שריון לוחות ישן ורעוע יתגלה בגלגול מוצלח כבלתי-ניתן-לטעינה, ואם יתעקש הקוסם לנסות ולטעון אותו - השריון יתפורר/יתפוצץ/ייעלם/יהפוך לשדון/יהפוך לחבל/יגדל רגליים או כל אפקט אחר.

השימוש השני הוא להכנת הכלי לקסם התיעול. אני משאיר ל-GM-ים למיניהם ליצור את טקס הכנת הכלי לתיעול, אבל גלגול הכישרון קובע אם הקוסם הצליח או לא.

לבסוף, השימוש השלישי הוא לאחר הטלת קסם התיעול, כדי לקבוע אם הכלי טעון או לא. לחש התיעול עצמו מושפע ממצבים רבים כגון דרגת הקוסם, איכות החפץ, זמן ההכנה וכמה מנוסה הקוסם בתיעול קסם לכלים.

רופוס נטל את הפגיון והרגיש את רטט הקסם עובר בזרועו, "קח." אמר והגיש אותו לתורין. שוליתו הג'ינג'י מצמץ ונטל את הפגיון בזהירות, הוא נרתע מתנודות הקסם בפגיון והביט במורהו בשאלה.

"הפגיון טעון בקסם גולמי ולא מנוצל, כעת יש לייצב את הקסם ולקבוע את התבנית שלו, על מנת ליצור את הכוח שיהיה טמון בפגיון." הסביר רופוס.

"בכלים קסומים לא מרגישים ככה את הקסם." אמר תורין, "וחוץ מזה, כמה עוצמה יש לפגיון?"

"כלים קסומים מוכנים," הסביר רופוס, "טעונים בקסם קבוע ובעל תכלית. הרטט ייחודי לקסם גולמי בלבד. העוצמה בה טענתי את הפגיון היא קטנה למדי, צריך לחשי תיעול חזקים יותר כדי ליצור כלי קסם עוצמתיים."

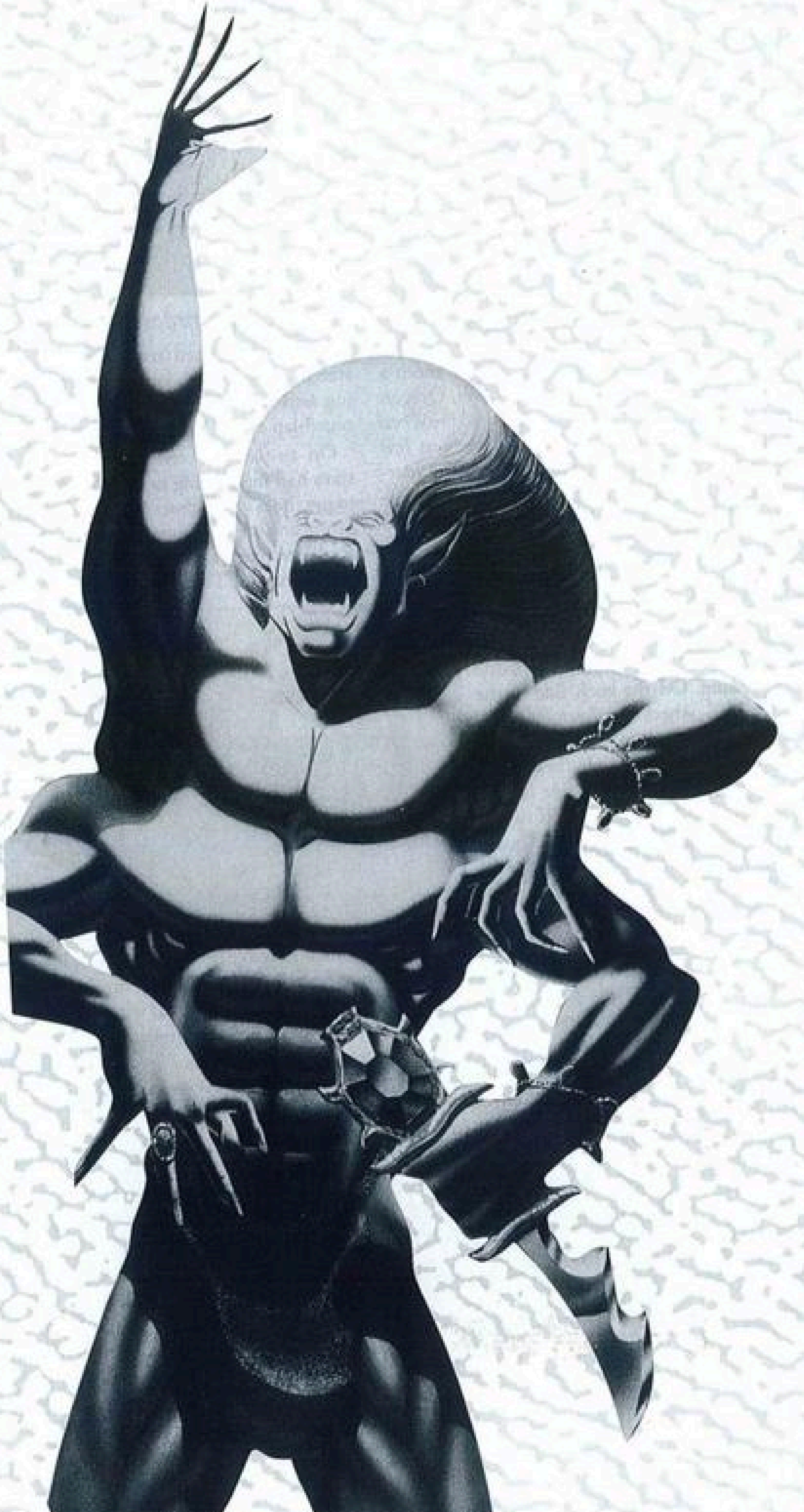
לאחר שלב התיעול יכולים לבוא שני שלבי ביניים: הראשון הוא שלב ההעצמה, בו מגבירים את העוצמה הטמונה בכלי, בעזרת לחשי תיעול חזקים יותר או מספר לחשי תיעול רגילים נוספים. בכל אופן, טעינה ראשונית נעשית רק על ידי קסם תיעול בסיסי, כדי לא לטעון את הכלי יותר מדי בבת אחת - ולהשמידו.

שלב הביניים השני הוא שלב הייעוד וגם הוא אינו חובה. בשלב זה ניתן לייעד את הכלי לקסם מאסכולת קסם מסוימת, למשל להכין כלי קסם לכוחות זימון. מדוע יש בכך צורך? בעיקר לשם שימור: אם הקוסם לא מתכונן להפוך את הכלי לקסום באותו רגע, ידלוף ממנו הקסם אט-אט עד שייעלם לחלוטין. ייעוד לסוג מסוים של קסם, יהפוך את האנרגיה הקסומה שבכלי לבעלת תכלית וייצוב מינימליים, שיאריכו את אורך חיי הכלי פי עשר, ללא סיום התהליך. ייעוד נעשה באמצעות לחשי ייעוד שהם סדרה של לחשים לא עוצמתיים המסוגלים לייצב את הקסם לכיוון מסוים. ניתן להתייחס לכולם ביחד כאל קסם ייעוד פשוט מדרגה ראשונה, ללא הסתבכות מיותרת.

בשלב זה נכנס כישרון שני לתהליך, כישרון הכוונת הקסם. כישרון זה מבטא את מיומנות הקוסם בהטלת קסמים אל-תוך כלי הקסם. אם אתה רוצה חרב המטילה כדורי אש עליך להטיל לחש כדור אש, תוך כדי תהליך מייגע של העברת האנרגיה אל החרב, ואת התהליך מייצג כישרון הכוונת הקסם. הכישרון מושפע מגורמים רבים: כמות האנרגיה שבכלי (כלומר עד כמה הוא תועל), עוצמת הכוחות אשר מנסים להחדיר לתוכו, עוצמת הקוסם וכו'.

אם הכוחות אשר רוצים להעניק לכלי לא מצויים בין קסמיו של המטיל, או שבכלל מדובר בכוח חדש לגמרי או סתם בונוס כללי, יהיה על הקוסם לפתח - קודם לתהליך הכנת הכלי - קסם מיוחד אשר ייצג את הכוחות האלו. למענו השתמשו בחוקים הרגילים של הכנת קסמים חדשים, אבל את הזמן וההשקעה הקטינו בחצי - משום שהתוצאה היא לא קסם בר הטלה - אלא קסם אשר רק ניתן להעביר לכלי.

משחקי תפקידים



רופוס כיווץ את מצחו בהתרכזות. לא רק שהיה עליו לכוון את עוצמת הקסם לתוך הפגיון מבלי לשגות, היה עליו גם לעשות זאת לאט כדי שתורין יבין את מעשיו. הוא קילל בליבו את היום בו לקח על עצמו שוליה, נדר נדר לא לעשות זאת שוב, והטיל את שלביו האחרונים של לחש החושך אל הפגיון תוך כדי איזון האנרגיות שאיימו לפרוץ ממנו החוצה. הפגיון נעלם, ובמקומו היה כתם חושך קטן על השולחן. "בבקשה!" אמר רופוס, "הלחש הוטמן."

תורין שלח את ידיו אל הפגיון והרימו, החשכה עטפה עתה גם את כפות ידיו.

"זהו?" שאל תורין וחייך עד שנדמה היה כי כולו גומות חן.

"לא," אמר רופוס ולקח את הפגיון חזרה, "כעת יש לקבוע את הקסם בתבנית הזו לתמיד ולדאוג שלא ידלוף."

"ידלוף?" שאל תורין.

כן, כלי קסם לא גמורים דולפים. כלומר האנרגיה האצורה בתוכם לא משתחררת אט-אט כמו בכלי טעון אך חסר תכלית - היא ממש דולפת. פגיון החשכה של רופוס למשל, יגרום לחפצים איתם הוא בא במגע זמן מספיק, להפוך גם הם לחשוכים ומהם האנרגיה תדלוף הלאה בהשפעות כאוטיות הולכות וגוברות (כך נוצרים דברים מטורפים כמו ביצת הפלאים שממנה יוצאות חיות גדולות ומוכנות כששוברים אותה). ניתן לנקות או לקבוע את הכוחות שדולפים מהכלי כאילו היו כלי שעבר הכנה בפני עצמו. קוסמים, יש לציין, רואים השארת כלי דולף כפשע חמור מאוד שעונשו סילוק ממסדרי הקסם ומספריות הקסם ברחבי העולם.

כדי לקבוע את הלחש יש להטיל לחש קיבוע קסם. ישנם מספר כאלו בעוצמות שונות וככל שהכוח עוצמתי יותר, כך יש צורך בלחש נעילה עוצמתי יותר. נעילה היא החלק הקל ביותר בתהליך כולו.

"זהו!" הכריז רופוס, "סיימתי, האנרגיה בפגיון נעולה ומקובעת. קח, הוא שלך."

"שלי?" שאל תורין בהפתעה.

"כן, וביום שתצליח להכין אחד בעצמך, אחליט שהגעת לסוף לימודיך." אמר רופוס.

"אתה אומר שאם אני אכין אחד כזה אתה תדווח שאני קוסם לכל דבר?"

"כן, וכמובן אשלח אותך לחפש את מזלך בעולם הגדול ומלא הסכנות!"

תורין נראה רע, "אני לא חושב שאני מוכן עדיין לעוצמה כזו." הוא עצר ובלע את רוקו בכבדות, "אני חושב שאני צריך להתאמן קצת על דברים בסיסיים יותר." הוא קד לאדונו ויצא מהחדר.

"זהו," חשב רופוס, "זה ירחיק אותו מניסויים מסוכנים." הוא סגר את הספר והחזירו למדף העמוס.

הירוק מכולם

מאת: ערן בן-סער

רופוס נולד בספלטורה, מספר שבועות אחרי שראש העיר נרצח. אביו היה ראש השומרים שלו ושבוע לאחר לידת בנו הוא החליט שהלחץ עליו כבד מדי, הוא התפטר ועבר עם משפחתו לעיירה צעירה בשם חופי זהב. בחופי זהב היתה לרופוס ילדות מאושרת למדי, היה לו מספר רב של חברים ולהוריו היה מספיק כסף. אבל הכל הסתיים בגיל עשר.

באותה תקופה פקדה את חופי זהב מגיפה קשה. למעלה ממחצית מתושבי העיר חלו, כולל הוריו של רופוס, אבל לעיר היה מזל: אלדוריאן, קוסמו האישי של הדוכס, ביקר בה באותה העת ועשה כמיטב יכולתו לרפא את תושביה. כשהגיע להוריו של רופוס, גילה הילד עניין רב בכל מה שעשה הקוסם, ושאל אלף ואחת שאלות, ולבסוף החליט הקוסם הזקן שהילד מגלה תבונה רבה, והציע להוריו של רופוס לקחת אותו כשוליה בתמורה לתשלום חודשי צנוע.

רופוס עזב עם אלדוריאן וחזר לעיר מולדתו ספלטורה, שם התגורר במגדלו של הקוסם ולמד את אומנות הקסם. לאחר עשר שנים החליט אלדוריאן כי רופוס הגיע לרמה גבוהה מספיק כדי לעמוד בפני עצמו. הוא נתן לו את גלימות המסע הירוקות שלו (אותן לובש רופוס עד היום) ומטה מגולף בעל כוח היעלמות. רופוס בן העשרים החליט לחזור לחופי זהב ולפגוש את הוריו מחדש.

כשהגיע לעיר הוא ביקר אצל הוריו ופגש את אחיו הצעיר בן התשע. רופוס החליט להשתקע. מהר מאוד הוא גילה שהפך לקוסם האזורי, ובכל פעם שהיה צורך בקוסם למשימה כלשהי פנו אליו. כך החל רופוס לצבור מוניטין של קוסם הרפתקן מהשורה הראשונה, וכך הוא פגש את ידיד נפשו גילאן – הזוטון הגנב. היה זה שש שנים אחרי שחזר רופוס לחופי זהב, לגילאן היתה מפה של אוצר והוא החליט שהוא צריך עזרה קסומה כלשהי. ידיד המליץ לו על רופוס וגילאן החליט לפגוש אותו. תוצאות הפגישה הולידו את השלישיה המפורסמת רופוס- גילאן-אריק.

כיום רופוס מתגורר במגדל ליד חופי זהב ומלמד (כמיטב יכולתו) שוליה בשם תורין.

את הנתונים שלו בחרתי להציג בשיטת Mythus, משום שלה יש את שיטת הקסמים המעניינת ביותר שאני מכיר.

רמה חברתית: גבוה ממעמד הביניים (6).

ייעוד מקצועי: קוסם (אסכולה לבנה). גיל: 52. נקודות מזל: 11.

תכונות:

Spiritual: 91	Physical: 72	53 Mental: 101
Metaphysical: 46	Muscular: 35	Mnemonic: 53
SMCap: 18	SMCap: 18	MMCap: 20
SMPow: 14	PMPow: 10	MMPow: 16
SMSpd: 14	PMSpd: 12	MMSpd: 17
Psychic: 45	Neural: 37	Reasoning: 48
SPCap: 17	PNCap: 13	MRCap: 18
SPPow: 14	PNPow: 12	MRPow: 15
SPSpd: 14	PNSpd: 12	MRSpd: 15

רשימת כשרונות:

כישוף לבן (72), קוסמות (74), הגנות משדים (61), אלכימיה (51), אסטרולוגיה (41), פענוח כתבים (45), ניבוא (41), גירוש שדים (41), שפת הקסם (54), שפת הקסם העתיקה (47), שפת האלפים (46), השפעה (33), מטפיזיקה (46), תורת הדתות (40), קרב בכלי נשק פנים-אל-פנים (37), עבודת יד (22), הישרדות (37), תורת הרעלים (48), עיצוב קסם (31), חברתיות (35), שפת הקיסרות (55), הבחנה מנטאלית (45), רכיבה (41), סחר (41), אסטרונומיה (42), תורת השדים (45), עזרה ראשונה (37), זימון (41), תורת העשבים (51).

כשרונות קסם ונקודות קסם:

כישוף לבן - דרגה: 7, נקודות קסם: 92. הגנות משדים - דרגה: 6, נקודות קסם: 80. אלכימיה - דרגה: 5, נקודות קסם: 69. אסטרולוגיה - דרגה: 4, נקודות קסם: 58. ניבוא - דרגה: 4, נקודות קסם: 58. גירוש שדים - דרגה: 4, נקודות קסם: 59. עיצוב קסם - דרגה: 3, נקודות קסם: 42. זימון - דרגה: 4, נקודות קסם: 65. תורת העשבים - דרגה: 5, נקודות קסם: 69.

כשרונות המפיקים נקודות קסם ללא קסמים:

קוסמות: 92. מטפיזיקה: 46. תורת הדתות: 40. אסטרונומיה: 42. תורת השדים: 65.

סך הכל נקודות קסם: 867.

שיחות עם מורגן לה פיי

ניקיון יסודי

הסוכנת: מורגן לה-פיי. המטרה: ניקיון יסודי של המטבח. סכנות צפויות: מימדים נסתרים, עיקולי מרחב סמויים, שדונים מהמימד הרביעי משמאל וכמות לא מבוטלת של אבק מוטאנטי. עוזר משנה: ערן בן-סער. סיכויי ההצלחה: אל תצחיקו אותי.

"מאיפה נתחיל?" שאלה מורגן.

"מאיפה אני יודע? זה המטבח שלך." עניתי, "מה עם הכיור?"

מורגן נראתה מוטרדת, "אני לא יודעת, ערן, הוא מדבר."

"מה הוא אומר?" שאלתי בהומור.

"כל מיני שטויות, הוא די נודניק." ענתה המכשפה.

"בואי נתחיל עם הארונות." אמרתי בהחלטיות. ניגשתי לארון הראשון ופתחתי אותו. היו בו צלחות וכוסות, אז התחלתי להוציא אותן והנחתי אותן על השיש, בינתיים מורגן ניגשה לארון בצד השני והחלה להוציא ממנו סירים. אחרי מספר דקות הבנתי שהארונות של מורגן גדולים יותר מבפנים מאשר מבחוץ. טיפסתי על השיש ותחבתי את ראשי אל תוך הארון - ככל שיכולתי לראות היו בארון צלחות הפזורות על פני עומק של כמה מאות מטרים טובים.

"מורגן, מה בדיוק גודל הארונות האלו?" שאלתי.

"אני לא בטוחה." השיבה מורגן, "כשבניתי אותם היתה להם קיבולת כפולה מזו של ארון רגיל."

"מה קרה?"

"אה, נו, אתה יודע שאני עורכת את רוב הניסויים שלי במטבח." הצדטקה הזקנה, "לפעמים קורים פה דברים מוזרים."

"אפשר לקבל קצת שקט?" נשמע קול עמום מכיוון הכיור, "כמה מאיתנו מנסים לישון כאן!"

מורגן תפסה סיר אחד והשליכה אותו עמוק אל תוך הארון, "תיכף נראה לאיזה עומק זה מגיע." אמרה תוך כדי. ארון במרחק שני ארונות ממורגן נפרץ ברעש, והסיר עף החוצה על הרצפה. מספר ניסיונות דומים הראו לנו שכל ארון של מורגן מחובר לארון אחר מלבד האמצעי - כל מה שזרקנו אליו עף חזרה החוצה, אבל מהופך. ראיתם פעם כוס מהופכת? מזלכם, לי יהיו סיוטים.

"מיאו!" נשמע רחש מעלינו, היבטנו מעלה. על הארונות שכב לו אלוויס והרעש כנראה העיר אותו. הוא קפץ למטה אל השיש, ממנו אל הרצפה וניגש בזנב מורם אל המקרר. "מיאו!" דרש ממורגן, שלא היססה ופתחה את הדלת לפני שהוא התחיל לשרוט. הצחנה שעלתה מהמקרר של מורגן היא קרוב לוודאי הריח הגרוע ביותר שהרחתי בכל ימי חיי - לא המסריח ביותר או הרקוב ביותר, פשוט הגרוע ביותר.

"מתי ניקית אותו לאחרונה?" שאלתי.

"אני לא מנקה אותו," השיבה מורגן, "הוא אוכל מה שמתקלקל, אבל הוא לא מוכן לצחצח שיניים אז יש לו ריח נורא מהפה."

"מה יקרה אם נזרוק לתוכו את כל הזבל?" שאלתי בתקווה.

"הוא יעכל את הכל, למה אתה חושב שאין לי פח אשפה חדש?"

"מה קרה לישן?"

"התאבד, הוא לא סבל את הבדידות."

מורגן ואני הנחנו את כל הזבל שמצאנו על מפת שולחן המטבח וסגרנו אותה כמו שק. "פתח פה גדול מותק של אמא!" אמרה מורגן למקרר, שבתגובה פתח את הדלת והרחיב את גודל הפתח שלו פי שלוש (היו לו שיניים). זרקנו את השק בכוחות משותפים והמקרר נסגר בחבטה. רעש גדול של בליעה נשמע ממנו, וגרעפס קטן. אני חייב להישבע שאחרי זה הוא נראה מאוד מרוצה מעצמו. לא משהו שאפשר להניח עליו את האצבע, אבל הוא נראה שבע בהחלט.

"אוקיי, עד כאן!" נשמע קול מהכיור ושלושה שדים כתומים, בגובה עשרים סנטימטר כל אחד קפצו החוצה. "מילא הרעש, אבל לתת את הייבול שלנו למקרר? זוהי הכרזת מלחמה!". "רגע אחד," עצרה מורגן את השדון שדיבר, "הזבל שלי היה הייבול שלכם?" "כמובן!" הוא ענה לה, "מה לדעתך אוכלים שדונים?"

מורגן הגיעה להסכם פוליטי מסחרר עם השדונים: היא תקנה גורס אשפה ותזרוק הכל לתוכו והם יוכלו לאסוף הכל מלמטה, כששליש מהזבל שייך למקרר והשאר להם.

"זה משאיר אותנו רק עם האבק." אמרתי. היתה לי הרגשה שהאבק סביבנו הצטופף בפחד.

"אולי נוותר?" הציעה מורגן בדיפלומטיות.

בסוף גם ספונג'ה לא עשינו (הבלטות, אתם מבינים, ראו בכך עלבון), והחלטנו שאין טעם להתעסק עם כוחות טבע כה כבירים וכה "מעבר להבנתנו הפשוטה". מסתוריות הן דרכי המטבח של מורגן.

זאבים בודדים

מאת: עומר גנור

לכל הזאבים הבודדים שלום! איזה שה"ם לא נתקל בכם? עם מוזר שתמיד עושה הכל לבד. כתבה זו מיועדת לכם ולכל שחקן יחיד שתתחשק לו להיות זאב בודד. להיות הרפתקן בודד זה לא כל כך נורא - כל האוצר שלך, השיקוי, החרב, הפרס - הכל שלך. אבל מצד שני, יש בעיות ואת הארבע העיקריות אציג ואפתור עבורכם.

קודם כל, כמה שתהיה מוכשר, חתיך, חזק, חכם ומושלם אתה עדיין רק אחד, ומול יותר משלוש ארבע מפלצות אין לך סיכוי (במיוחד בשיטות קרב ריאליסטיות). על כן רצוי לגייס חבר לא אנושי, כמו נץ מאולף, חתול גדול (עיין ערך 'מחטים' של סנטלארד) או כל יצור אחר. ניתן גם להתיידד עם עוד זאב בודד ולהפוך לזוג - נכון, זה לא ממש לבד, אבל שניים הם עדיין הרבה פחות מחבורה ואתם לא חייבים להיות כל הזמן ביחד! נסו גם לצבור כשרונות מתחומים שונים שלא שייכים דווקא למקצוע, אתם לא יכולים לסמוך על מישהו אחד שיפרוץ את המנעולים בשבילכם.

הבעיה השנייה היא עבודה. כמעט אף אחד לא ישכור הרפתקן בודד, לא משנה עד כמה הוא מוכשר, תמיד עדיף לשכור חבורה טיפה פחות מנוסה בכמעט אותו המחיר. יש כמה פתרונות: שיירות מסחר תמיד יכולות להזדקק לעוד לוחם, קוסם או איש כמורה (גנבים לא כל כך מועדפים). בעיירות בודדות יכולות להיות מודעות המספרות על מבוכים בסביבה או על מיקום כפרי אורקים שיש לנקות. עוד רעיון הוא להציע את עצמך כמלווה לאחת החבורות בעיר: לרוב תהיה זו חבורה מנוסה ממך שבתמורה לעזרה תקבל ממנה חלק קטן מהאוצר ו-'ביטוח חיים'. אם אתה משתמש בשיטה זו מומלץ לא להתבלט יתר על המידה, שכן החבורה עלולה לעזוב או לרצוח אותך ברגע שתהפוך לאיום על אף 'אי ניסיונך'. כמו כן, נסה להימנע מהכלא - הם לא יחלצו אותך משם, אתה הרי לא אחד משלהם.

הבעיה השלישית היא מחנה לילה. אתה לא יכול להקים מחנה באמצע היער כי אין מי שישמור עליו, אתה רק אחד וגם אתה צריך לישון. יש כמה עצות בנושא: תמיד עליך להגיע ליישוב הקרוב ביותר, אפילו אם תבזבז שעות מנוחה או שתגיע פצוע - מנוחה ללא הטרדות שווה המון. קוסמים יכולים להטיל אשליות או אזעקות למיניהן על סביבת המחנה, או להפוך לחיית יער תמימה למראה. אם יש לך כלי קסום בעל יכולת ריחוף או מעוף, כמו מטאטא מכשפה או שטיח מעופף, ניתן לצוות עליו לעופף בגובה ענפי העצים ולישון עליו. עוד פתרון הוא לכסות את עצמך בהמון עלים יבשים ולישון מתחת לעץ, אבל אז יש להיזהר מחרקים ארסיים.

הבעיה האחרונה היא עזרה. הרפתקן בודד כמעט ואינו יכול לשכור מלווים - הם עלולים לרצוח אותו. ישנה רק דרך יעילה אחת להרפתקן בודד להשיג עזרה: לרכוש שם. תהיו נדיבים וריכשו חברים ברחבי העולם, ריכשו שם של הרפתקנים מהימנים ואדיבים, ותמיד תדאגו 'לנפח' את סיפורי הרפתקאותיכם. במרוצת הזמן תהיו מפורסמים באזורים הולכים וגדלים, ואנשים רבים יסתכלו עליכם כעל גיבורים של ממש ואז איש לא יסתכן לפגוע בכם ואנשים רבים ישמחו על ההזדמנות ללוות אתכם להרפתקה. חוץ מזה, ככה משיגים יותר עבודה (וזיכרו - עבודה = כסף) מה גם שנעים לבוא למקום בו מעולם לא היית ולגלות שכולם מדברים עליך ומעריצים אותך. אולי אפילו תקבלו מזון ולינה חינם.

ביי.

היי, כאן ערן בן-סער. אני שובר את הכלל שלי ומוסיף משהו לכתבת-חוץ, משום שלדעתי עומר שכח בעיה גדולה אחת לזאבים בודדים: כדי לשחק אותם צריך שחקן אחד ו-GM אחד. לפעמים זה פחות כייף, אבל לפעמים זה שווה את זה. סנטלארד התחיל את דרכו כזאב בודד, ותראו לאן הוא הגיע היום (כלומר, הוא שיכור כלוט שמבזבז את רוב הזמן בלבלות עם מורגן, אבל הוא אגדה של ממש!)

המשך בגיליון הבא!

לוח

למכירה

- ★ למכירה/החלפה המשחקים: לארי 6, אבודים בזמן, יומו של הטנטיקל, דום, פגיון הדמים, הטוב הרע והרוקה, בודד באפילה 2 ו-1, אי הקופים, חקירה משטרתית 4, גבריאל נייט , סם ומקס, שר משחת, קינג קווסט 6 ועוד רבים רבים אחרים. עידן ברזילי, 06-334670.
- ★ למכירה המשחק גבריאל נייט באריזה מקורית מחו״ל ובמצב חדש, ב-150 ש״ח. דוד, 02-784649.
- ★ למכירה המשחק אלוף החלל 2 מקורי באריזה, כולל הקודים ב-70 ש״ח. סמי, 08-402625, לא בשעות הצהרים.
- ★ למכירה אינדיאנה ג׳ונס וסודה של אטלנטיס - 85 ש״ח, אינקה 1 - 80 ש״ח, קוטב - 50 ש״ח. כל המשחקים מקוריים באריזה וכוללים קודים. אורן, 09-917128, בערב.
- ★ למכירה משחקי מחשב חדשים מכל הסוגים, הישר מחו״ל במחירים מוזלים 65 - 10 ש״ח. יאיר פנט, 02-431592.
- ★ למכירה משחקי מחשב מקוריים של סיירה ב-30% הנחה, בנוסף ערכות D&D 1-4 והרפתקאות, כולן ב-20% הנחה. איציק, 03-800105.
- ★ למכירה המשחק בודד באפילה 2 באריזה מקורית ובהנחה של 50 ש״ח. עידן ברזילי, 06-334670.
- ★ למכירה כרטיס SOUND BLASTER 2.0 DELUXE במצב מעולה + תוכנות עזר, בשימוש רק חצי שנה. כמו כן, למכירה המשחק פרדי פארקס באריזה מקורית מחו״ל. אורי אלונים, 09-972130, רצוי מאזור כפר סבא.
- ★ למכירה מבחר עצום של מוצרי מו״ד ומבוכים ודרקונים מורחב. מיקי פלד, 03-965053.
- ★ למכירה המשחקים: אלוף החלל 2, ווילי ביימיש במחיר 80 ש״ח כל אחד, כמו כן למכירה מגאסון + קלטת 64 משחקים ב-220 ש״ח. אלעד, 237099.
- ★ למכירה/החלפה: KRONDOR, SHADOW OF THE COMET, VALUR, K.G.B, ALTERED DESING, LEGENDS OF. עופר ברייטמן, 04-9984681.
- ★ למכירה משחקי מחשב: יומו של הטנטיקל - 80 ש״ח, לארי 6 - 90 ש״ח, שר הטבעות 2 - 60 ש״ח, כולם באריזה מקורית. דרור, 03-9243289, לא בצהריים.
- ★ למכירה משחקי מחשב: יומו של הטנטיקל, אינדיאנה ג׳ונס, תוכנות לימוד, גובלינים 2, סופר מאריו, שכחו אותי בבית 2+1 ועוד רבים אחרים. מיקי כהן, 03-6763899.
- ★ למכירה סגה מסטר סיסטם במצב מצוין עם 13 משחקים, 3 שלטים משוכללים ביותר וכל הכבלים הנחוצים ב-350 ש״ח. דדי וינברג, 03-6470181.
- ★ למכירה/החלפה המשחקים: K.G.B, במלכודת הפיתוי, F-16 טייס קרב, צרעה, המפתחות למארמון, משימה בחלל, טרולים, קארל לואיס - האתגר ועוד. כל המשחקים באריזה מקורית. אמרי, 06-580343.
- ★ למכירה/החלפה המשחק AMAZON מקורי - 60 ש״ח, כמו כן 500 מגה של המשחקים הכי חדשים. עמי, 07-413638, אפשר גם במודם 14400.
- ★ למכירה הרפתקאות D&D הבאות: קציר המלכה, החברה הנסתרת, קללתו של זנטון ושליט נוודי המדבר. כמו כן, קלפי אספנים למכירה/החלפה, הכל במצב מעולה ובמחירים מפתיעים. איתי, 04-773661.
- ★ למכירה משחקים במחירים זולים כולל טיפים: הסינדיקט, גבריאל נייט, דום, פארק היורה, טרולים 2, מורטל קומבט, סים סיטי ועוד רבים אחרים. טל, 03-5715882.
- ★ למכירה משחקים מקוריים במחיר מציאה: לארי 6 - 45 ש״ח, חקירה משטרתית 3 - 30 ש״ח. הדס לאונוב, 02-667187.
- ★ למכירה סופר נינטנדו + ג׳וסטיק + שני משחקים. אריק, 04-515831.
- ★ למכירה מחשב 486, 255 מגה בכונן הקשיח. מתן בילינג, 03-9362434.
- ★ למכירה במבצע: רומח הדרקון ומלחמת התאומים ב-30 ש״ח, זבנג 1 או 4 ב-20 ש״ח, או כל המשחקים ב-50 ש״ח. אביטל, 06-515090.
- ★ למכירה משחקים מקוריים חדשים מהארץ ומחו״ל ובנוסף פתרונות רבים למשחקים חדשים וישנים. אריאל כהן, 09-904560, בין השעות 16:00-20:00.
- ★ למכירה מחשב תואם PC, XT מסך EGA, 2 כוננים, משחקים, מעבד תמלילים, תוכנות ועוד ב-600 ש״ח בלבד. זיו פנחס, 06-372127, לא בשבת.
- ★ למכירה המשחקים: נמלולים - 90 ש״ח, אידיאנאפולים 500 - סימולטור מכוניות - 20 ש״ח. שני המשחקים חדשים, מקוריים וכוללים חוברת הדרכה מקורית. זיו פנחס, 06-372127, לא בשבת.
- ★ למכירה 10 משחקים לסגה, 70 ש״ח כל אחד. בין המשחקים: ג׳ונס, גולדן אקס, דונאלד דאק ועוד. איתי דרדיקמן, 03-6994988.
- ★ למכירה כונן הקסם לסופר נינטנדו ב-200 ש״ח, כמו כן, מעוניין לקנות מגה CD. אייל עברון, 04-258991.
- ★ למכירה סופר נינטנדו כולל ג׳ויסטיק רגיל, ג׳ויסטיק מיוחד ושלושה משחקים ב-280 ש״ח. אייל, 04-258991.
- ★ למכירה גיים גיר + 3 קלטות + סוללות נטענות, גובלינים II באריזה מקורית, ספר DOS ועוד. יפתח בן אהרון, 08-249279.
- ★ למכירה SOUND BLASTER 2 DELUXE, תקליטורים עם 10 תוכנות ל-WINDOWS ול-DOS, 11 ערוצי FM, שמיעה והקלטה דיגיטלית, יציאה לג׳ויסטיק, כניסה למיקרופון, תואם WINDOWS ו-DOS, מגבר פנימי 4 וואט. תום, 09-5522011.
- ★ למכירה מערכת נינטנדו הכוללת 5 משחקים, ספק כוח, אקדח לייזר, קסדת ירי אופטית, שני ג׳וסטיקים ויציאה לרמקולים ואוזניות - כל זאת במחיר מצחיק. תום, 09-552011.
- ★ למכירה במחירים זולים מאוד המשחקים: POLICE QUEST 4, גבריאל נייט, STAR TREK 2, מורטל קומבט, KING QUEST 6 ועוד הרבה תוכנות, משחקים וקווסטים חדשים ומלהיבים. מירון, 04-916012.
- ★ למכירה גיים בוי כמעט חדש ב-200 ש״ח וכן מגוון של קלטות כמו: סימפסון, סופר מריו לנד, הוקי קרח, באטמן, רוג׳ר ראביט ועוד. רונן, 03-552703 או מושיקו, 03-5523474.
- ★ למכירה מסך VGA במחיר סביר מאוד. ארז, 03-6311559.
- ★ למכירה המשחק צל כוכב השביט, חדש באריזה מקורית. שוהם, 06-515544.
- ★ למכירה ג׳ויסטיק משוכלל לסופר נינטנדו אמריקני הכולל צג דיגטלי + תוכנות לפעולות מיוחדות. כל הקודם זוכה. עומר, 08-232864.
- ★ למכירה סגה מאסטר סיסטם + 17 קלטות + שני שלטים. כמו כן, למכירה סופר נינטנדו מעולה + שני שלטים רק למולטיסיסטם והמשחקים הרצון לעוצמה 4, חקירה משטרתית 4 ובמלכודת הפיתוי. אגם דור, 03-5461002.
- ★ למכירה סגה מגב דרייב 16 BIT + 2 ג׳ויסטיקים + 2 קלטות בשווי 249 ש״ח כל אחת, במחיר של 700 ש״ח. אלון ליפסקי, 02-410108.
- ★ למכירה הטוב הרע והרוקה באריזה מקורית ב-50 ש״ח, ההוביטס באריזה מקורית ב-30 ש״ח וגובלינים 1 באריזה המקורית ב-20 ש״ח. אלון ליפסקי 02-419108.
- ★ למכירה 8 משחקים לסגה מאסטר סיסטם ב-50 ש״ח לכל היותר לכל משחק. אלעד מור. 09-435695.
- ★ למכירה מערכת סופר נינטנדו חדשה + ג׳ויסטיק + משגר טילים + משחק STREET FIGTER 2. כמו כן, למכירה המשחק קינג קווסט 4 באריזה מקורית כולל קודים. עוז, 08-264179, אחר הצהריים ולא בשבת.
- ★ למכירה אוגדן הכללים למבוכים ודרקונים חדש, שלא היה בשימוש. 70 ש״ח במקום 100. איתי גולדנברג, שויצלסון 4 הרצליה, מיקוד 46807.
- ★ למכירה המשחקים: יומו של הטנטיקל, קינג קווסט 6 ווילי ביימיש ב-60-50 ש״ח. כולם באריזה מקורית. עומרי מילר, 07-271483.
- ★ למכירה משחקים זולים מאוד ורבים מאוד למחשב XT. ברשותי קטלוג נרחב של משחקים ל-XT, חינם לכל מי שיתקשר. יוגב עובה, 03-5362797.

הצילו

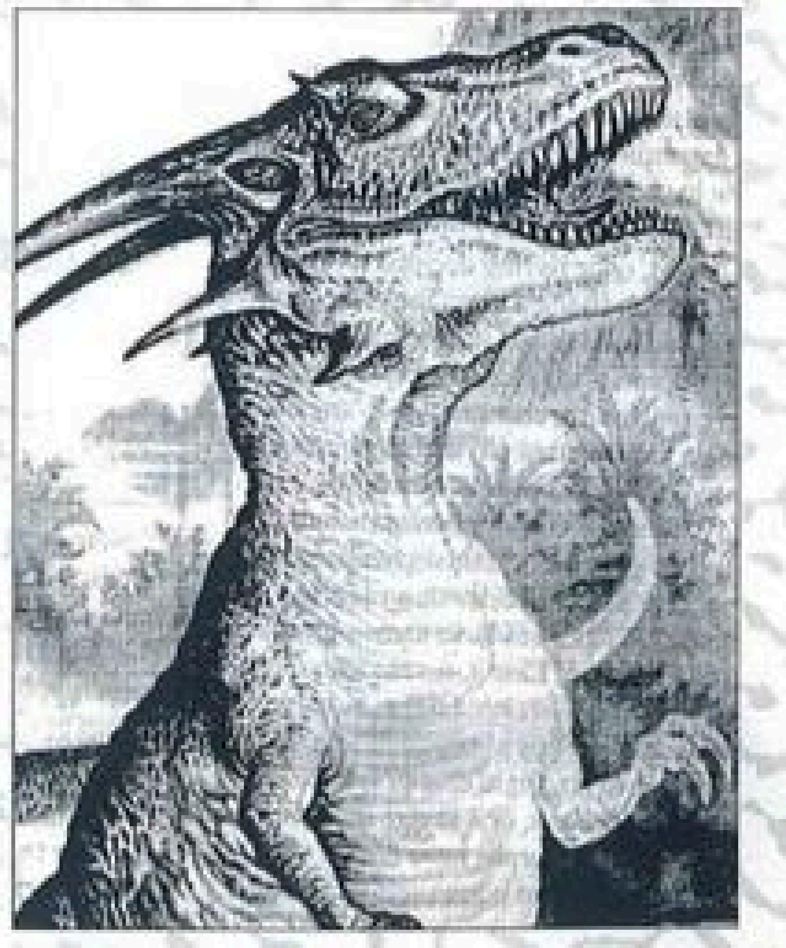
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק אינדיאנה ג׳ונס וגורל האטלנטיס, מה צריך לעשות במבוך? יצחק, 09-424892.
- ★ הצילו! מי שיש לו לב חם ויכול לעזור לי במשחק פוליס קווסט 1, כשצריך לשחרר את הבחורה מכלא העיר - מוזמן להתקשר. בתמורה אעזור במערות יהלומים, סוכן סמוי, קוסמו 1, קומנדר קין 1 ו-6, שכחו אותי בבית והאורגים. מורי, 03-9330527.
- ★ הצילו! תקוע כבר 6 חודשים במשחק זלדה לגיים בוי, במערה השישית. מה עושים נגד הפסלים המוזרים עם האף הארוך שדומה לתותח, ולמה משמש הבומרנג שמקבלים מהכלב במערת הסודות? בתמורה אעזור במשחקים רבים, גם למחשב וגם לגיים בוי. רן בולדור, 03-5322942.
- ★ הצילו! איך יוצאים מהיער במשחק ההוביטס? דניאל מור, 03-6048361.
- ★ הצילו! תקוע קשות במשחקים הבאים: אבודים בזמן, הטוב הרע והרוקה, קינג קווסט 6, אי הקופים, גבריאל נייט ובודד באפילה 2. בתמורה אעזור במשחקים לארי 6, אינקה ועוד. עידן ברזילי, 06-334670.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה באי הקופים, מה עושים אחרי שמנצחים את אמזונת החרב ומוצאים את החולצה ביער? דוד 02-343391.
- ★ הצילו! תקוע נואשות במשחק קינג קווסט, בקטקומבות. מה עושים בחדר עם הציורים על הריצפה (כשכל פעם שאתה זז אתה מת)? זקוק לעזרה גם בפגיון הדמים בתחילת המשחק. בתמורה אעזור בלארי 6 ובקינג קווסט 4 ואתן טיפים לגולדן אקס ולקומנדר קין. איתי בירון, 03-5520303.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק אבודים בזמן 2 ו-1. מי שיש לו לב רחב ויכול לעזור מוזמן להתקשר. ליאור קרן, 08-594881.
- ★ הצילו! לכל המומחים והוויזים למיניהם, זקוק בדחיפות לכל הטריקים שיש במשחק מורטל קומבט של סופר נינטנדו. בתמורה אתן את כל המכות הסופיות הקיימות במורטל קומבט ואת כל הקסמים של כל השחקנים. בנוסף אתן טריקים רבים למשחקי סופר נינטנדו וטריק מיוחד בסטריט פייטר 2. ניר, 02-722554.
- ★ הצילו! תקוע במשחק יומו של הטנטיקל בקטע של הקודים במעבדה. נועם, 03-5746039, לא בשבת.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק FRONTIER, בתמורה אעזור במשחקים שונים אחרים. ירון, 09-596724.
- ★ הצילו! אני תקוע יותר מדי זמן במשחק רובין הוד, בקטע שצריך לברוח עם הליצן של המלך מהטירה של הנזירים השחורים ביום החמישי, מה צריך לעשות? איתי, 03-698908.
- ★ הצילו! אם יש איזשהו גאון שיודע מהו פתרון החידה בשער של ממלכת המתים, בתמורה אתן עזרה במשחקים יומו של הטנטיקל, אינדיאנה ג׳ונס וסודה של האטלנטים, סם ומקס, LOOM, קירנדיה 2 ואי הקופים. עומרי מילר, 07-271483.

מעוניינים

- ★ מעוניין לקנות מסך SVGA אשר נמצא בשימוש לא יותר משנתיים, במחיר הגיוני. ארז, 03-6311559.
- ★ מעוניין לקנות CD ROM + דיסקים או ערכת CD ROM + כרטיס PRO BIT 16 + תקליטונים. אורן, 09-917128.
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים יומו של הטנטיקל וסם ומקס באריזה מקורית כולל חוברת הסבר וקודים. יובל, 04-374668.
- ★ מעוניין לקנות/להחליף/למכור משחקי CD ROM מכל הסוגים. 09-501787.
- ★ מעוניין לקנות את חוברת הקודים של המשחק פרדי פארקס, וכן להחליף משחקים ל-CD ROM. בני, 08-556836.
- ★ מעוניין להתכתב עם כל מי שמוכן לסכן את חייו תמורת מחשבים ומטורף על קווסטים, סימולטורים, לוקאס ארט וסיירה. כמו כן, מעוניין להחליף את ווילי בימיש באריזה מקורית תמורת רובין הוד של סיירה. עומר, 07-271483.
- ★ מעוניין להחליף גיים בוי + 2 משחקים + כבל חשמל תמורת סופר נינטנדו עם 4-5 משחקים ושני ג׳ויסטיקים. גיא רשף, 03-6423831.
- ★ מעוניין לקנות קלטת סגה, איטליה 90 ו-ALTERED BEAST. ברק, 03-5341794.
- ★ מעוניין לקנות את המשחקים הרצון לעוצמה 2-3. שוהם, 06-515544.

משחקי תפקידים

- ★ דרושים שחקנים ושה״ם, מנוסים ורציניים בגילאי 15-13, שרוצים להשתתף במשחקי D&D או AD&D מדרגה 1 באזור אשקלון. גידי, 07-733073.
- ★ מעוניין להצטרף לקבוצה המשחקת משחקי תפקידים בגילאי 13-10 באזור כפר-סבא. בעבר שיחקתי אלף וגמד במשחק D&D. דרור, 09-970812.
- ★ דרושים שחקנים ושה״ם מנוסים ורציניים בגילאי 15-13 שרוצים לשחק HERO SYSTEM מהתחלה. גידי, 07-733073.



חדש

מבאג מולטיסיסטם

המשחקיה 1 2 3

תוכנות שהן ממש משחק ילדים

המשחקיה 1, 2, 3
תוכנות חדשות לגיל הרך (גילאי 3–10),
עם גרפיקה מהממת, קולות משגעים
ואיכויות שעוד לא נראו בתוכנות כחול-לבן.

בכל תוכנה שלושה משחקים נפרדים
המהווים אתגר וחומר לימודי – אך עם זאת
מספקים גם שעשוע והנאה לכל ילד.

להשיג בחנויות המחשבים, האלקטרוניקה
והצעצועים המובחרות.
שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם,
כנרת 13 בני ברק, טלפון: 03-5794711

BUG MULTI SYSTEM

חומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי
התנועה
לשימור
משחקים
בישראל
shimur.net